

NO MORE HEROES
Locura anime en Wii



LOS TÓPICOS MÁS IRRITANTES
Arte, ultraviolencia, basura, infantilismo...

VERSIÓN 2.0 Nº 184
MARZO 2008 · 2,95 €
CANARIAS: 3,10 €
GRUPO ZETA



WWW.REVISTAXTREME.COM



PLAYSTATION 3 + XBOX 360 + WII + PS2 + NINTENDO DS + PSP + GBA + RETRO

XTREME

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE

¡LO HEMOS JUGADO!
PS3 · XBOX 360

ALIENS
COLONIAL MARINES

¡Malditas cucarachas espaciales!



DEAD SPACE
Aún más terror en atmósfera cero

RETRO
PIXÉLATE A FONDO
- Parodius
- Lords of Thunder
- Pac-Man
- Chrono Trigger
- Desert Strike

SÚPER DESCUENTO



EN ESTOS JUEGOS
CONFLICT: DENIED OPS / PS3
NBA 08 / PS3
BLEACH: SHATTERED BLADE / WII
FRONTLINES: FUEL OF WAR / XBOX 360
FLATOUT: HEAD ON / PSP


GT5 PROLOGUE - LOST ODYSSEY - ARMY OF TWO - ADVANCE WARS: D. CONFLICT - ODIN SPHERE - REZ HD...

Libera tu Demonio Interior

08-02-2008

DEVIL MAY CRY 4

16+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3







DEVILMAYCRY.COM

xtreme

INTRO



OPINIONES OBJETIVAS

Xtreme es la única revista nacional de videojuegos que posee una presencia activa en Internet. A su habitual Web se suman cuentas de **flickr** y **twitter**. Algunos de sus redactores son bloqueros habituales y tenemos abiertos espacios virtuales en algunos populares foros de la Red. Antes de entrar nos preguntábamos por qué éramos los únicos. Ahora lo entendemos. A menudo es insufrible.

De todas las chorradas, entre gritos y sufriente indignación adolescente que nos han dejado caer en los alcantarillados virtuales, sin duda nuestra favorita es la necia acusación de que nuestras opiniones no son lo suficientemente objetivas. Ajá. Opiniones objetivas.

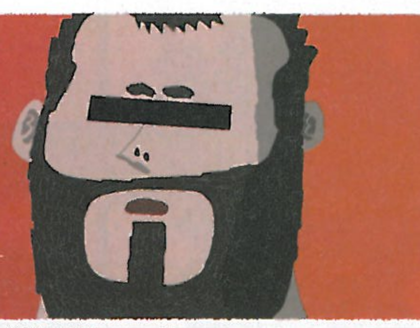
Al parecer hay una fórmula científica para sumar coordenadas estrictas acerca de los juegos (gráficos más música más aprovechamiento de la tecnología al cubo, partido por la sexta potencia del prestigio de la saga en cuestión) y que da como resultado un número exacto, indiscutible, inamovible. Una cantidad que al parecer coincide con lo que los *popes* del videojuego nos cuentan en **Gamerankings** e **IGN**. Un número casi de inspiración divina, y por ello, poseedor de la Verdad Absoluta. Y cuidado, que como bien sabemos desde hace un año, un 8,9 no es lo mismo que un 9,0. Ni remotamente. Y menos hablando de *Zelda*.

De una forma rotunda, nos gustaría recordar a nuestros pacientes lectores que **Xtreme** es una revista de información pero, por encima de todo, de opinión. Absolutamente todos sus textos son fruto de las impresiones, subjetivísimas, personalísimas, de sus respectivos autores. En fin... al menos todo esto ha servido para que tengamos un nuevo *slogan*: «*Xtreme: Annoying pikmins since 2007*». _JOHN TONES

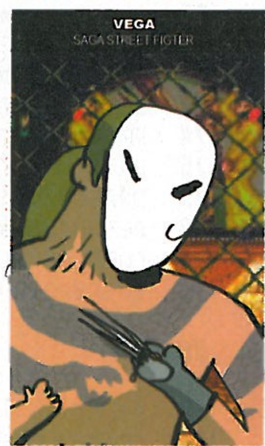
CONFESIONES DE UN NEGADO PARA LOS VIDEOJUEGOS

POR CARLOS VERMUT

HOY: SPAIN IS DIFFERENT



VEGA
SAGA STREET FIGTER



CERVANTES
SOUL CALIBUR



LAWRENCE BLOOD
FATAL FURY



DON MANUEL FRAGA
RESIDENT EVIL 4



GRUPO ZETA

Fundador: Antonio Asensio Pizarro
Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah
Consejeros: Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal
Director de Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Diego Ariso
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: José Luis López (Jefe de Sección), Francisco J. Caballero
Colaboradores: Lázaro Fernández, Miguel Ángel Sánchez, Raúl Barrantes, David Catalina, Nacho Vigalondo, Miguel Vallejo, Juan Carlos Caballero, Ignacio Selgas, Gloria Langreo, Omar Álvarez.
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez

Dirección:
C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Directora de Marketing: María Moro
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 894 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andres (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel: 609 45 31 06. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Tel: 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortes, 37 50005 Zaragoza Tel: 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete Tel: 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.schrader@iga-burda.com **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. vwright@l-g-a.com **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. robert@lgaitalia.it **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Tuine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 eva.tuine@igalondon.co.uk **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 25 474 660. Lax@axemedia.be **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. ilimitada@ilimitadapub.com **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 publihel@hellasnet.gr **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Söderstan. Tel. 46 8 457 89 07. Karin.soderstan@interdeco.se **USA:** L.G.A. New York. Dawn ERICKSON. Tel. 1 212 767 65 73 derickson@hfmus.com **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 heidisarazen@hotmail.com **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 98 ivanmontanari@hotmail.com **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 Marzban@mediascope.com **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Louis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid.
Impresión y Encuadernación: RODESA PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7, Pol. Ind. Can Ballarda. Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91.

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 11209-92 · Printed in Spain
Superjuegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

ARi

DISEÑO ORIGINAL: UGO R. SÁNCHEZ

SUMARIO



#184
MARZO
2008

Este año nos depara dos juegazos espaciales: ***Aliens: Colonial Marines***, en el que **Sega** plasma la millonaria franquicia de **Twentieth Century Fox** en un demoledor FPS para **PS3** y **360**. El otro título es el primer *survival horror* desarrollado por **Electronic Arts**, ***Dead Space***.

LA MÁQUINA DEL TIEMPO
6 FUTURO: WIPEOUT HD
102 PASADO: TRANTOR THE LAST STORMTROOPER

8 **NOTICIAS**

LÍNEA ALTERNA
14 COIL

REPORTAJES
18 ALIENS: COLONIAL MARINES
24 DEAD SPACE
28 RUMOROLOGÍA DEL VIDEOJUEGO: LOS 10 MITOS MÁS EXTENDIDOS

SUPERNUEVO
34 GRAN TURISMO 5 PROLOGUE / PLAYSTATION 3
36 SEGA SUPERSTARS TENNIS / PS3 / XBOX 360 / PS2 / NINTENDO DS
38 FF CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES / NINTENDO DS
40 TOM CLANCY'S: RAINBOW SIX VEGAS 2 / PS3 / XBOX 360

ANÁLISIS
42 NO MORE HEROES / WII
46 LOST ODYSSEY / XBOX 360
50 ARMY OF TWO / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
52 FINAL FANTASY I Y II / PSP
54 ODIN SPHERE / PLAYSTATION 2
56 TUROK / PS3 / XBOX 360
58 FRONTLINES: FUEL OF WAR / XBOX 360
59 BEAUTIFUL KATAMARI / XBOX 360
60 DYNASTY WARRIORS 6 / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
61 BULLY / XBOX 360 / WII
62 PATAPON / PSP
64 PHANTASY STAR UNIVERSE: AMBITION OF THE ILLUMINUS / PLAYSTATION 2 / XBOX 360
65 FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN / WII
66 ADVANCE WARS: DARK CONFLICT / NINTENDO DS
69 UNREAL TOURNAMENT 3 / PLAYSTATION 3
70 SHIN CHAN: LAS NUEVA AVENTURAS PARA WII / WII
70 PERDIDOS / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
72 LOST PLANET: EXTREME CONDITION / PLAYSTATION 3
73 COOKING MAMA 2 / NINTENDO DS
73 SOLDIER OF FORTUNE: VENGANZA / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
74 PRO EVOLUTION SOCCER 2008 / WII
75 BATTALION WARS 2 / WII
76 DRAGON QUEST MONSTER JOKER / NINTENDO DS
78 REZ HD / XBOX 360
80 LORDS OF THUNDER / WII
73 10 SOBRE 10: CHRONO TRIGGER / SNES

79 **RETRO**

TRY AGAIN
104 CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE / XBOX


FUTURO
PRESENTE
PASADO
xtreme



WIPEOUT HD

El nuevo *Wipeout*, futuro descargable desde PS Store mientras llega la enigmática versión de PS3 (que imaginamos muy similar en todos sus aspectos), nos tiene hechizados desde hace meses. Tenemos una demo a la que aún le queda trabajo por delante, con múltiples bugs y solo tres pistas (de las ocho que tendrá el juego final), pero a los fans de la serie ya nos hacen chilindrinas los ojos con el despliegue de neones, decorados rebosantes de futurismo abstracto y velocidades ridículamente altas. Wipeout HD mantiene el espíritu de la serie, pero saca pleno partido de la alta definición y la potencia de la consola de Sony, y ya presume de una dificultad infernal y un desafío que durará meses.



_COORDINAN: CHAIKO, STAN BY

CODEMASTERS A TODO GAS

VISITAMOS LOS ESTUDIOS RACE DRIVER GRID

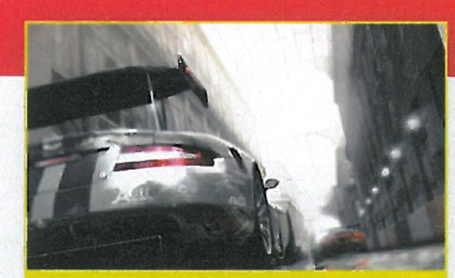
EN ALGÚN LUGAR DE LA CAMPIÑA INGLESA, DE CUYO NOMBRE NO PUEDO ACORDARME...

Es donde **Codemasters** tiene su sede central y su estudio de desarrollo: en algún lugar del centro de Inglaterra (bueno, en Warwickshire concretamente), en lo que en algún tiempo parece que fue una granja. ¿La ocasión? Visitar las instalaciones donde se está dando forma al nuevo ***Race Driver Grid*** y, ya de paso, echar un vistacillo a alguno de los próximos lanzamientos de la casa (página siguiente).

En cuanto a ***Grid***, además de jugarlo, pudimos disfrutar de un interesante paseo por las diferentes estaciones de desarrollo, desde el equipo de diseño de circuitos a los encargados del público, los responsables de la iluminación, o el señor que testea los cacharrazos de los coches. Alguno pagaría por tirarse el día reventando coches contra muros: nosotros vimos claro que debe de ser algo parecido a un infierno laboral...



POTENCIA Las ayudas a la conducción permiten que cada cual encuentre su grado de realismo. Y cada coche (de los 45 clásicos incluidos) se comporta como una mala bestia muy diferente...



BELLEZA El circuito urbano en Milán resulta deslumbrante, y conducir con la demo en el de Jarama fue todo un puntazo. Además, los elementos destruibles del circuito (como neumáticos) permanecen en él, estorbando.

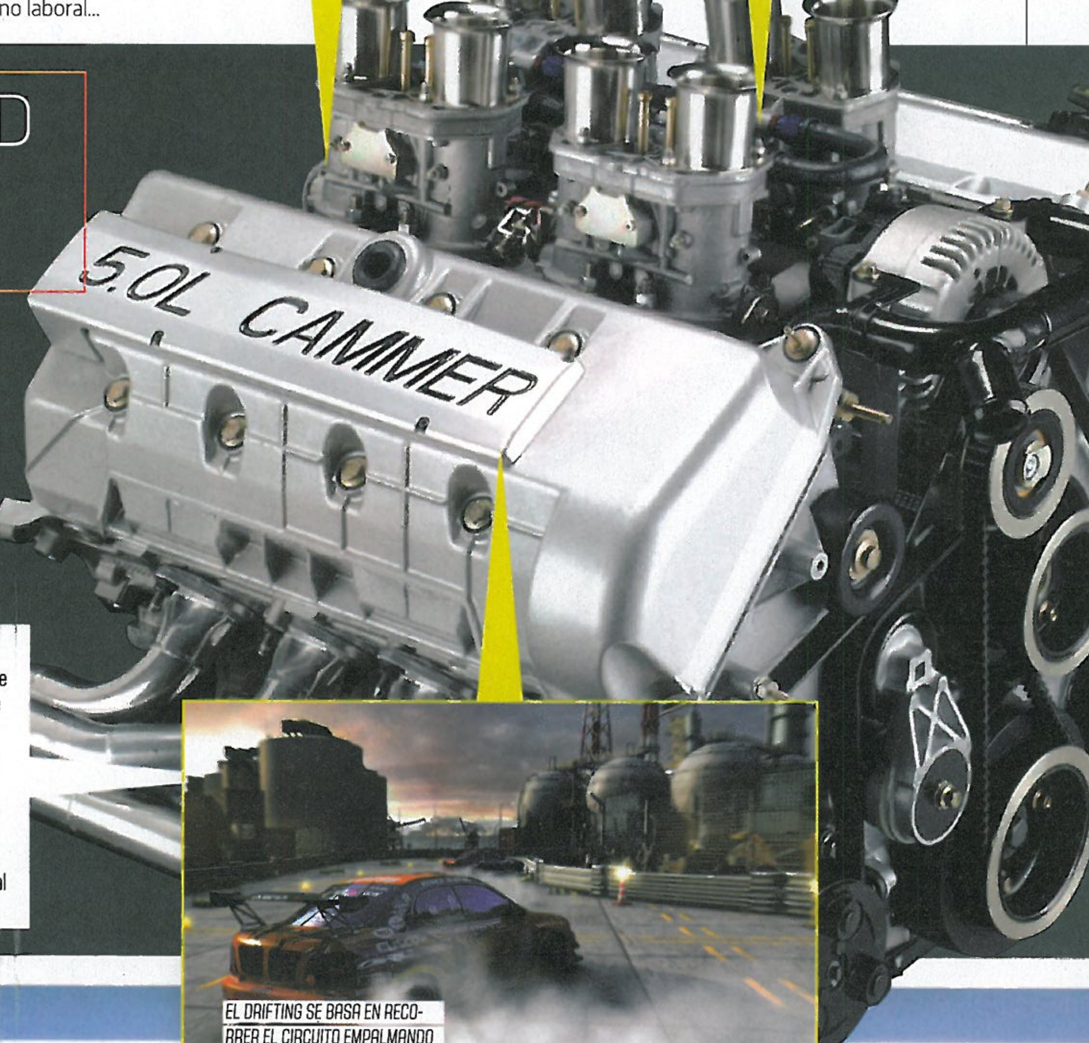
RACE DRIVER GRID

LA NUEVA ENCARNACIÓN DE LOS TOCA RACE DRIVER VIENE PISANDO FUERTE Y DERRAPANDO CON FURIA

Nuestro primer vistazo a ***Race Driver Grid*** ha sido realmente satisfactorio. Después de la visita al estudio, pasamos un rato con una demo en la que pudimos probar las tres ambientaciones diferentes del juego, que propician diferentes dinámicas de conducción: América, Europa y Japón. La primera sensación fue la de estar ante un juego robusto, cuidado y muy bien engrasado, con todas las papeletas para contentar, y de qué manera, al fan de la conducción más realista.



VARIEDAD. Las carreras en Europa se basan principalmente en competiciones en circuito, las americanas en carreras con muscle cars (esos Mustang...), y las de Japón tienen el *drifting* como principal atractivo.



EL DRIFTING SE BASA EN RECORRER EL CIRCUITO EMPALMANDO DERRAPE TRAS DERRAPE_


LA EXPLORACION DEL ESCENARIO RECUERDA MUCHO A TOMB RAIDER. Y EL COMBATE, A GEARS OF WAR. ¿BENDITA MEZCLA?_

DAMNATION

EL PRIMER VIDEOJUEGO DEL ESTUDIO BLUE OMEGA NO PINTA NADA MAL. Y AUN LE FALTAN NUEVE MESES DE DESARROLLO...



No es normal encontrarse con una demo jugable de un nivel casi completo en una fase tan temprana del desarrollo. Pero los chicos de **Blue Omega** lograron ensamblar una con motivo de nuestra visita a **Codemasters**. Y el juego tiene buen aspecto. Inspirado declaradamente en juegos como *Ico, Half-Life, Prince of Persia, Gears of War* y *Tomb Raider*, ***Damnation*** será un juego de acción en tercera persona con una evidente ambientación *steampunk* (está ambientado en alguna revolución industrial alternativa) con un elemento que esperan sea diferenciador: se podrá interactuar con el escenario, especialmente en vertical, de forma bastante profunda. A partir de **Unreal Engine 3**, **Blue Omega** ha diseñado enormes niveles donde el jugador deberá intuir cuál es el camino a seguir, y luego buscarse la vida y su propia ruta. Se puede saltar, trepar, atravesar ventanas y, por supuesto, disparar como un demonio.


NOS RECUERDA EN PARTE A CALL OF JUAREZ, TAL VEZ POR UN AIRE MODESTO Y HONESTO. AUNQUE AUN ES PRONTO PARA JUZGAR_

DAMNATION PRETENDE FORZAR LOS LÍMITES TRADICIONALES DE LOS ESCENARIOS, ESPECIALMENTE EN VERTICAL

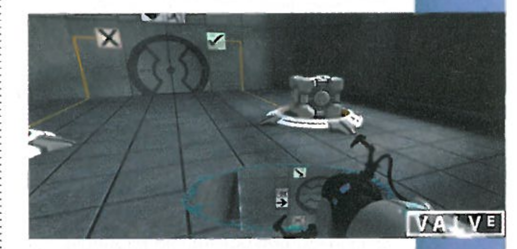


MONDO PIXEL
POR JOHN TONES

PORTAL 2: STILL ALIVE

Uno de los noticiones de la **GDC**, o al menos eso nos gusta pensar a quienes ubicamos al mayúsculo ***Portal*** como uno de los juegazos indiscutibles del año pasado, es el anuncio por parte de **Valve** de que ***Portal 2*** está en marcha. Fin del comunicado oficial.

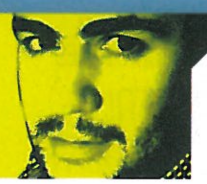
A los fans nos encantan las secuelas. En un submundo como el de los videojuegos, tan industrializado y carente de los prejuicios pseudoartísticos de otros medios, las secuelas han perdido la connotación negativa que tienen en el cine o la literatura, y se contemplan como un modo de seguir ordeñando la vaca con cierta asiduidad, por supuesto, pero también como un modo de potenciar y mejorar títulos que, en primeras encarnaciones, a menudo tienen más de borradores dispuestos a ser explotados a través de tecnologías futuras.



Portal, sin embargo, es un juego especial, y su secuela debería serlo también. **Las probabilidades de estropear una obra maestra con la hipertrofia habitual en estos casos son elevadas**: las escasas cuatro horas aproximadas que se tarda en recorrer el primer ***Portal*** no deberían inflarse a las habitualmente excesivas diez o doce que abundan en el género de los FPS. Ni deberían darnos explicaciones sobre Chell. O sobreexplotar la delirante presencia invisible de GLaDOS. Aciertos inesperados como la increíble canción *Still Alive* de **Jonathan Coulton**, que suena en los créditos finales y añade una nueva dimensión a toda la trama, son el tipo de elementos que distinguen a un buen juego de un juego perfecto. Y no son fácilmente replicables. Mucho menos superables.

Pero si a algo nos ha acostumbrado **Valve** es a hacernos esperar lo inesperado. ***Portal*** debería convertirse en un sello para juegos modestos, pequeños, inteligentes y sorprendentes. No necesariamente relacionados entre sí. Sólo con la capacidad, como el primer ***Portal***, de poner patas abajo la industria cada vez que salgan.

PRESS START



THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

JUGÁNDOSELO TODO

En mi permanente búsqueda de nuevas y más efectivas formas de perder el tiempo y evitar cumplir con mis obligaciones, he encontrado recientemente un original juego *on-line* que, pese a lo aburrido que ha resultado, me ha llevado a sacar conclusiones interesantes.

Se trata de ***PMOG*** (*www.pmog.com*) un recientemente remodelado *Juego Online Multijugador Masivo Pasivo* (o PMMOG) que se encuentra actualmente en fase beta. La maraña de siglas describe un tipo de juego que adapta las características de los tradicionales RPG *on-line* masivos (*Guild Wards, EVE Online, WOW...*) a la actividad de... no hacer nada. En el juego, integrado en el navegador de Internet, el jugador adquiere una clase de personaje, un nivel y un inventario que irán mejorando a medida que éste navegue a través de los vínculos a páginas Web que otros jugadores ofrezcan, diseñe sus particulares rutas de navegación o realice diferentes acciones de sabotaje o ayuda.

La noble tarea de navegar sin ton ni son durante horas se ve transformada así en un pequeño juego. Uno de los vínculos que visité probando la beta me llevó a diversos sitios Web de «juegos de hacker», juegos *on-line* que aprovechan el lado más lúdico de la ingeniería inversa y la ruptura de seguridad de redes y servidores. Desde el inocente **Cypher** (cypher.extremecast.com/), a los simuladores realistas que pueden encontrarse en **Root this Site** (rtb.vitund.com/) o, recopilados, en **hackergames.net**, donde todo aquel con los conocimientos necesarios puede medir sus fuerzas antes de asaltar la Red «de verdad».

De nuevo encontraba una actividad intrínsecamente no lúdica convertida en un jueguecito, algo que me recuerda cómo el hombre, desde que existe, ha estado jugando: desde el padre que simula un avioncito para que su hijo trague la comida, a los simuladores de granjas, control aéreo, pesca o finanzas que pueden encontrarse en cualquier plataforma. Es reconfortante saber que, cuando yo ya no esté aquí, el hombre seguirá jugando. Y hablando de juegos.

A PARTIR LOMOS
AQUÍ FIRMARÍAMOS UN TÍTULO CONTRA FANÁTICOS MONOSISTEMA_

TNA IMPACT!

SON RABIOSOS Y ANDAN SUELTOS. LA NUEVA SENSACIÓN DEL CATCH EN EE.UU. INVADE NUESTRO PAÍS CON SU CORRESPONDIENTE VIDEOJUEGO

Quién hubiese dicho que el Pressing Catch, aquel truculento espectáculo que condicionó a toda una generación, volvería de una forma tan fuerte y estable a nuestro país. Es evidente que las modas son cíclicas, pero el impacto que ha alcanzando en la televisión las competiciones de la **WWE** ha condicionado nuestro top de juegos más vendidos, teniendo un nuevo y usual número uno... Como marcan los cánones, tocaba pues que la competencia, en vistas del desproporcionado éxito, intente subirse al carro: **TNA**, la *otra* liga, que posee a estrellas del calibre de **Booker Huffman** o **Kurt Angle**, irrumpe en nuestro país a través del videojuego oficial (de momento, parece que **Tele 5** pretende comprar los derechos). A su favor, su humilde calidad: hemos podido jugar y parece más sólido, menos acartonado e intuitivo que su competencia (el ortopédico aunque efectista *WWE Smackdown vs. Raw 2008*) y técnicamente está considerablemente más cuidado: la representación de los luchadores es asombrosamente fiel, las animaciones son más fluidas, más creíbles, y detalles como el sudor o la ropa denotan cierta seriedad por parte de **Midway**, ante nuestras naturales sospechas. El juego, además (desarrollado para **PS3** y **Xbox 360**) contará con todos los Modos de juego previsibles: Carrera, *On-line*, Vs. etc. La gran duda ahora para el estudio es predecir si el título logrará cuajar en un mercado donde la mayoría de las caras resultan desconocidas. Ya saben, no es éste precisamente un país donde la calidad se valore a la alza...



_Adonias

SOUND TEST. THE ORANGE BOX



Sentir cómo cosquillea en tu alma la cálida frialdad vocal de la actriz y soprano **Ellen McLain**, reconvertida en GLaDOS por la magia digital, mientras entona la inocente malignidad de los textos compuestos por **Jonathan Coulton** para la adictiva canción *Still Alive*. Desear bailar como posesos al son de las inquietantes danzas macabras creadas por **Mike Morasky** para *Team Fortress 2*, tan mancinianas en su concepción que podrían subrayar musicalmente las hipotéticas aventuras de un sobreexcitado Peter Gunn divirtiéndose con su recién estrenada motosierra. Digerir pesadamente la tortilla rellena de arena cocinada por **Kelly Bailey** con el pegajoso rock industrial de los *Episodios Uno* y *Dos* de *Half-Life 2*, difícil de asimilar de una sentada pero tan disfrutable como un café en una tarde ociosa. Caer en el hipnótico trance de las ingrávidas sonoridades, lijadas pero no barnizadas por **Bailey** para *Portal*. Así es la Banda Sonora de *The Orange Box*: una incesante aunque fugaz acumulación de extraordinarias sensaciones.

¿TE ATREVES CON ESTE PRECIO?



PLAYSTATION 3 39,95€ PVPR

29,95€ PVPR XBOX 360 LIVE Wii

19,95€ PVPR PlayStation 2 NINTENDO DS PC DVD ROM

24,95€ PVPR PSP PlayStation® Portable

















TEATREVESCONFIFA08.COM













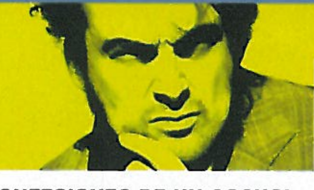




Wii NINTENDO DS XBOX 360







CONFESIONES DE UN CASUAL
POR NACHO VIGALONDO

THERE WILL BE FIFA

En el cine, los videojuegos, de no ser el epicentro de la narración, como sería el caso de películas como, eh.. *Corsarios del Chip*, suelen ser herramientas para describir personajes. Son un cliché bastante eficaz a la hora de transmitir desorden vital, amistad viril al margen de los adultos y cierto rechazo a la condición femenina.

Un personaje que juega a una consola de videojuegos en una película siempre se encuentra en un punto entre la dejadez y el desarraigo absoluto. Y por mí, no hay problema. Los tópicos son herramientas al servicio del ritmo de la narración, y evolucionan por si mismos. **Ya llegarán al cine las madres que preguntan a sus hijas por su vida sexual mientras juegan al Street Fighter.**

Pero me gustaría señalar lo mucho que me gustan los casos, extraños, en los que los videojuegos son algo más que elementos descriptivos. En la serie para Internet **Qué Vida Más Triste** (www.quevidamastriste.com), el ***FIFA*** es la concreción en un punto de todo lo que une y separa a dos amigos, en un universo tan cerrado como enloquecido. En la película *Vete de Mí*, de **Victor García León**, exctamente el mismo videojuego es un vehículo para los fracasos personales de un padre y un hijo, juntos y por separado.

Es un buen punto de partida. Algún día las lágrimas de **Charlize Theron** caerán sobre un pad.



SAINTS ROW 2

EL PANDILLERO INMORTAL REGRESA A LAS CALLES CON LA VENGANZA POR BANDERA

Saints Row supuso en 2006 el primer intento de crear un juego tipo *sandbox* en consolas de nueva generación por parte de **Volition Inc.**, que ahora se encuentra refinando la segunda entrega de la saga protagonizada por macarras urbanos, con lanzamiento previsto a lo largo de 2008 para **PlayStation 3** y **Xbox 360**. Retomando la localización del primer juego, la violenta ciudad de Stillwater, **Volition Inc.** está reinventando completamente el escenario original para ponerlo a la altura de los títulos más actuales sin perder de vista las necesidades del juego. La gran aportación que *Saints Row* hizo al género, sus opciones *on-line*, se verán expandidas en esta segunda entrega, tanto en Modos Cooperativos (la campaña de un jugador al completo será también jugable en modo *on-line*, y local con un amigo) como Competitivos. También se verán reforzadas hasta el extremo sus ya de por sí abrumadoras capacidades de customización del protagonista, incluyendo la posibilidad de vestir a nuestra pandilla según nuestros gustos, y la variedad de vehículos se expandirá respecto al original incluyendo helicópteros y lanchas, así como localizaciones sólo accesibles gracias a ellos. La historia se situará unos años después del *Saints Row* original, al final del cual el protagonista aparentemente fallecía, pero que regresa en ***Saints Row 2*** a Stillwater con la intención de vengarse de aquellos que le traicionaron. A pesar de haber puesto sus esfuerzos en crear una historia más oscura, **Volition Inc.** asegura que ***Saints Row 2*** conservará en buena medida el mismo sentido del humor ligero de la primera entrega. Con la vista puesta en crear un título puntero dentro del género, **Volition Inc.** asegura haber refinado cada aspecto del juego original, cuidando al detalle tanto en la parte técnica como la jugable. En principio parecen ir por buen camino con sus intenciones en un año crucial para el desarrollo del género.

_Nacho Vigalondo y Eunice Szpillman

JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. GEOMETRY WARS CHUFLA EDITION

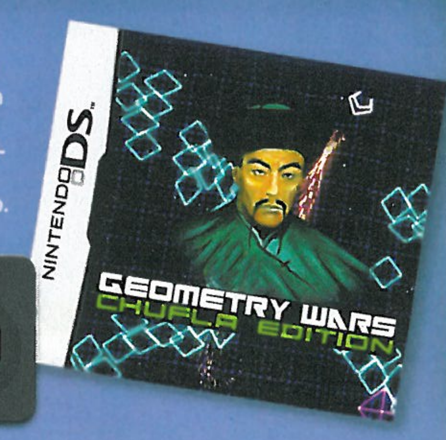
_GÉNERO **FIRST-PERSON PUZZLE**
_COMPAÑÍA **VALVE**
_DESARROLLADOR **VALVE**
_MISIONES **19**
_GRABAR PARTIDA **SI**

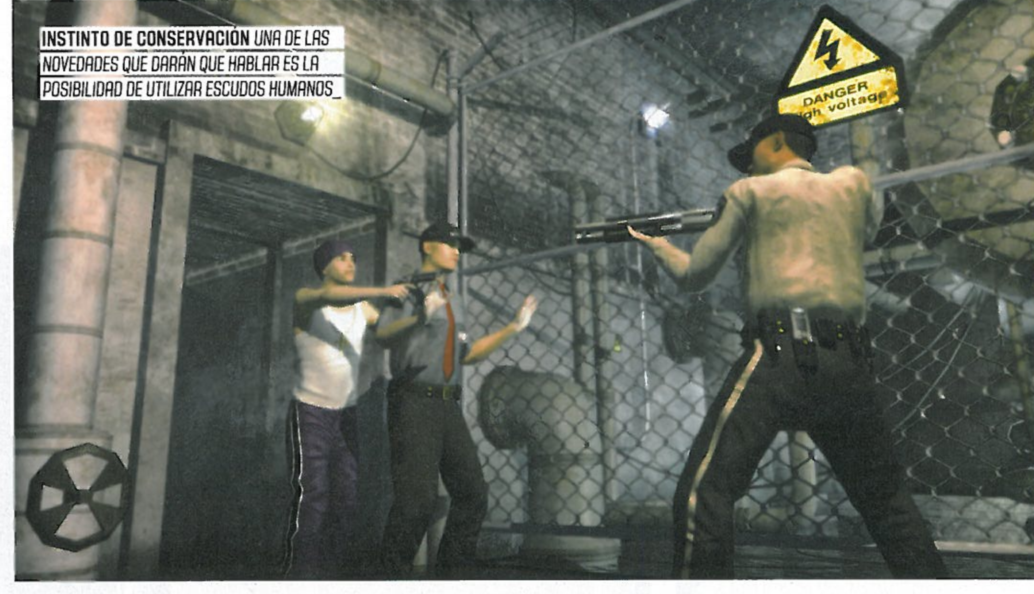
Hemos escogido ***Geometry Wars*** dentro del catálogo de videjuegos Chufla Edition, pero todos ellos guardan similares características: básicamente, se basa de adaptaciones de juegos para **DS**.

¿Cuál es la distinción de esta serie? Si le tendemos a alguien la consola con el cartucho instalado, esa persona podrá jugar durante aproximadamente diez minutos. Después el juego simula colgarse, con bastante realismo. Reiniciar no servirá de nada. Cuando el usuario, finalmente, decida sacar el cartucho de la ranura, un cepo de alambre escondido en un pliegue saltará y le pillará los dedos, provocando un dolor intenso.

Chufla Edition es parte de una iniciativa que pretende alcanzar nuevas fronteras en el mercado del ocio. Según cuentan, el Wiimote con polvos de estornudar y la **Xbox 360** con manchas de mierda llegarán aproximadamente para este verano.

GLOBAL **8,9**





INSTINTO DE CONSERVACIÓN UNA DE LAS NOVEDADES QUE DARÁN QUE HABLAR ES LA POSIBILIDAD DE UTILIZAR ESCUDOS HUMANOS_





A VISTA DE PÁJARO

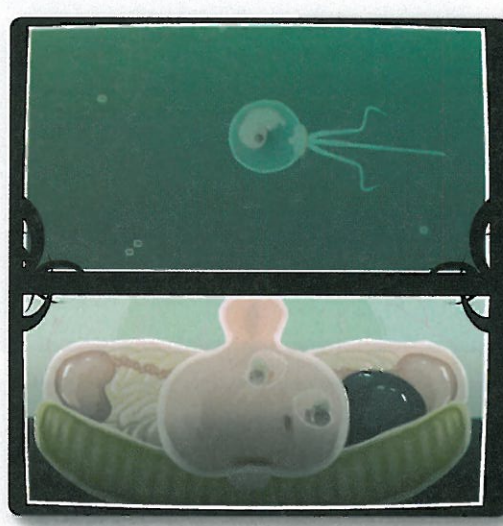
Una de las grandes pegas del **Saints Row** original era la nula variedad en los vehículos, que apenas se quedaba en unos cuantos coches. En **Saints Row** encontramos también lanchas, aviones y helicópteros, que además de la siempre estimulante vista general de la ciudad desde las nubes pueden ofrecer diversos métodos de destrucción y armamento inaccesible para simples humanos. Ciertas partes del mapa sólo serán accesibles con ellos.



LINEA ALTERNA

Las ovejas negras del sector. Programadores independientes, ideas de vanguardia... los juegos que no nacen en las juntas de accionistas_







LA SOLEDAD DEL SENO. Es un retrato realmente terrorífico: un feto alargando un serpenteante apéndice para atrapar el alimento que lo convertirá en lo-que-sea.

COIL

DE LA SENCILLEZ BRILLANTE DEL ÚLTIMO MES PASAMOS A LA SOFISTICACIÓN ESTÉTICA Y EL TERROR ACCIDENTAL _STAN BY

_PLATAFORMA PC
_DESARROLLADOR **EDMUND MCMILLEN Y FLORIAN HIMSL**
_GÉNERO **BIZARREZ**
_PRECIO **0$**
_WEB **WWW.KOMIX-GAMES.COM/GAME.PHP?GAME=COIL**

Y ninguno de esos términos está utilizado de forma peyorativa, vaya. ***Coil*** es una auténtica rareza, y el primer síntoma es que, tras jugarlo, uno se siente más cerca de haber acabado un poema, o una canción, que un juego. Y aún así, se trata de una pieza programada en *flash* y, sí, claro, jugable. Pero la experiencia de juego en sí no es tan importante como lo que se deriva o extrae de ella, y esto comienza plantear ciertas dudas...

Seamos pedantes...

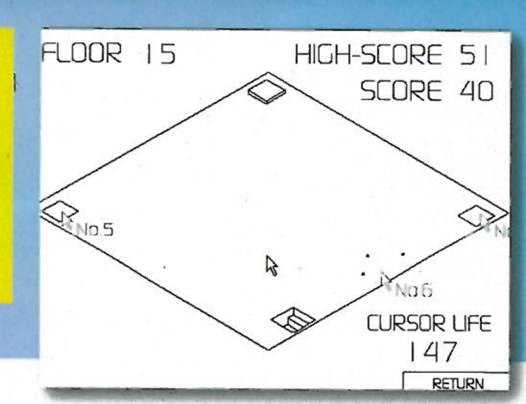
Coil, en última instancia, es uno de esos juegos que obligan (por narices) a recapacitar en torno a la frontera entre juego y... otra cosa. Llámese arte, llámase narración o, en este caso concreto, llámese poesía... El juego de **Edmund McMillen** y **Florian Himsl** (la pareja responsable de *Triachnid*) es una bizarra (en el sentido tanto anglosajón como castellano del término) colección de minijuegos que llevan al jugador a través de distintas etapas de lo que parece la concepción y posterior gestación de un estrafalario feto (aunque cuál no lo es *per se*...). Unos textos entre fases actúan como introducciones de corte muy literario y ciertamente obtuso, que van perfilando una historia sujeta a la libre interpretación y elucubración del lector-jugador, y que a la vez ofrecen alguna pista sobre qué hacer en el nivel siguiente.

«Coil» significa en inglés tanto espiral como rollo o carrete, y como la pantalla introductoria anticipa gráficamente, el control se basa la mayor parte del tiempo en realizar formas circulares con el ratón. No obstante, no hay ninguna explicación precisa del mismo o acerca del objetivo a completar en cada fase, y es el jugador el que debe dejarse llevar y adivinar los qués y los cómos.

Curiosamente, «coil» se puede traducir también como DIU (el método anticonceptivo), y ésta sería la primera ambigüedad que el juego arroja a la cara del jugador. Porque desde la primera fase queda claro que el juego gira en torno a la concepción de algo, y los textos no hacen sino ahondar en el tema, aunque nunca de forma explícita. Con un tono claramente poético, cada pieza literaria del juego suelta a bocajarro ideas ambiguas sobre lo que las partes jugadas, de una estética absolutamente perturbadora en ocasiones (como en el nivel en que hay que alimentar al feto usando un largo flagelo para atrapar partículas, o en el que hay que navegar usando unos obscenos controles orgánicos), parecen ilustrar. Y aquí es a donde vamos: todo en ***Coil*** es insinuación. Su intencionalidad de no ser nunca explícito se traslada a la jugabilidad y se refuerza con unos textos y unas fases que parecen hablar de fecundación, acto sexual, gestación, todo ello con algunas implicaciones un tanto oscuras (en ocasiones, el acto de la procreación se retrata desde una perspectiva de violencia y violación), o cualquier otra cosa que el jugador pudiera inferir (¿una metáfora sobre la vida, lo cíclico?). Porque, a fin de cuentas, ***Coil*** está ahí para que el jugador se deje llevar, suponga, intuya, sienta y, claro, juegue durante el proceso.

Así pues, ¿es un juego o es otra cosa?

ES GRATIS.
CURSOR*10



*Cursor*10* es una propuesta sencilla pero que revela un *gameplay* que seguramente alguien más debería explorar y explotar con mayor complejidad: se trata de un juego en el que el único objetivo es alcanzar el último nivel, atravesando cada piso desde una escalera de entrada a una de salida. Por el camino hay objetos que dan puntos, y en ocasiones, para poder activar una escalera, hay que mantener presionado un botón en el suelo (o varios, o en varios suelos). La gracia: se tienen diez vidas, y lo que hagamos con cada una vuelve a suceder automáticamente durante las siguientes, con lo que hay que jugar pensando en cómo beneficiar al siguiente cursor.

www.nekogames.jp/mt/2008/01/cursor10.html


XBOX 360 LIVE



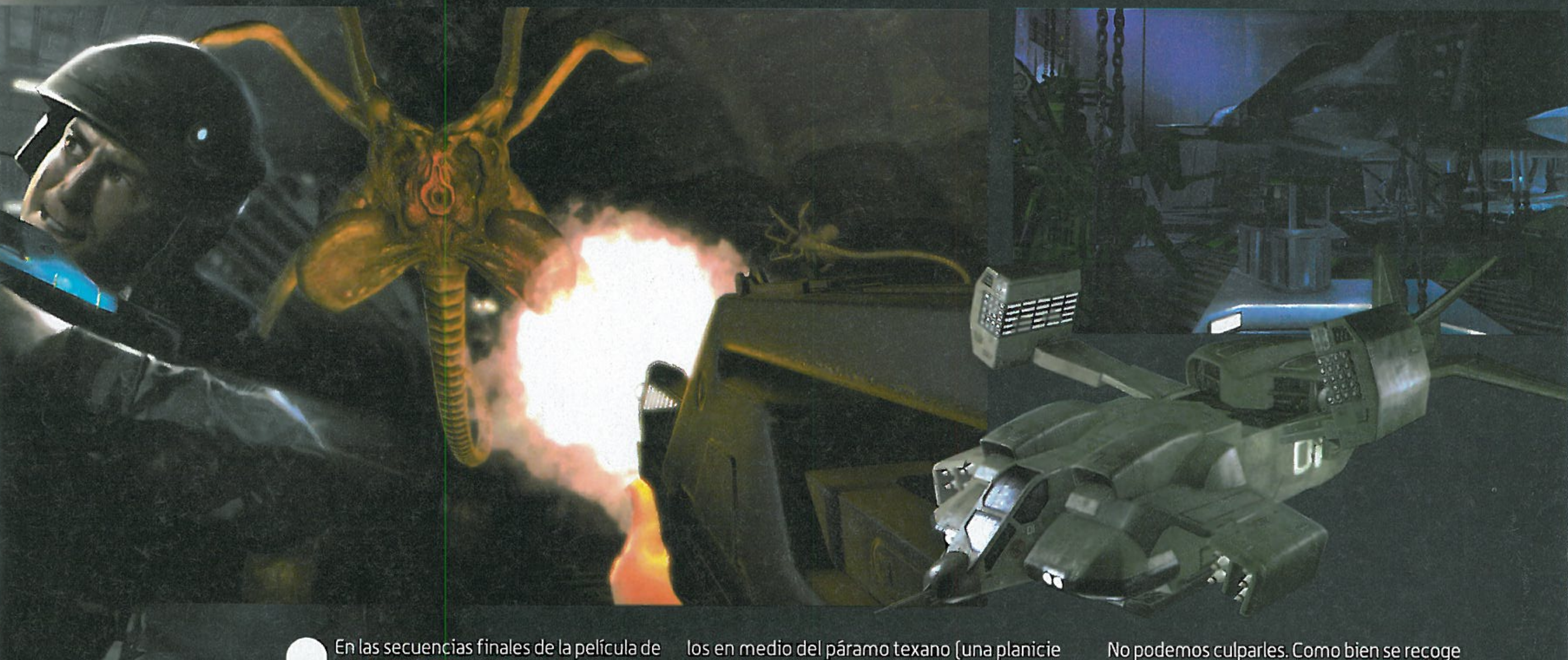

TOUCHSTONE



ALIENS COLONIAL MARINES

_MR WINTERS

RESPETO MÁXIMO POR LA PELÍCULA DE JAMES CAMERON Y UN NIVEL DE PRODUCCIÓN ELEVADÍSIMO. UNO DE LOS TÍTULOS QUE SIN DUDA PEGARÁ MÁS FUERTE EN EL AÑO EN CURSO, Y UNA OPORTUNIDAD DE ORO PARA AGARRAR ELRIFLE DE PULSOS Y MASACRAR UN PAR DE CIENTOS DE ESAS MALDITAS CUCARACHAS ESPACIALES QUE HABITAN NUESTRAS PESADILLAS DESDE LOS AÑOS OCHENTA.



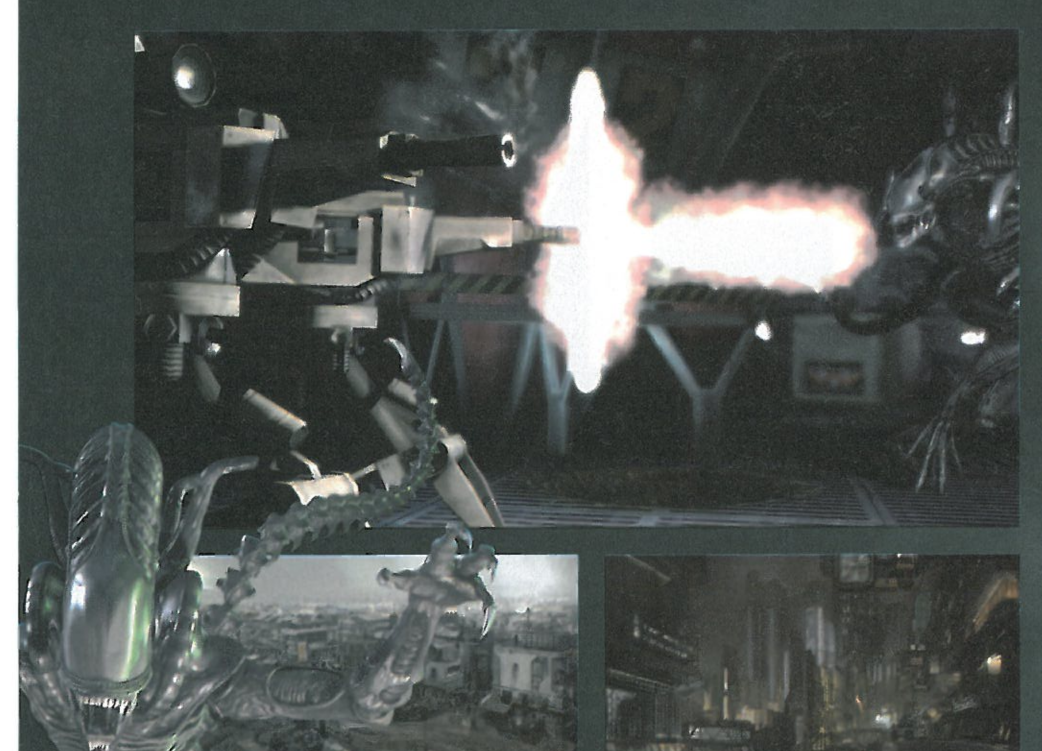
En las secuencias finales de la película de **James Cameron** que sirve como marco e inspiración para este juego de **Gearbox**, la madre humana, Ripley, desciende a las profundidades de un reactor nuclear en defensa de su simbólica hija, la niña Newt, enfrentándose para ello con otro tipo de madre: la reina alien, que defenderá también a sus particulares hijos, los huevos, y, después, buscará venganza por su destrucción.

Cuando **SEGA** nos invitó a conocer las oficinas en Dallas de **Gearbox** (responsables de la adaptación a diversas plataformas de títulos de la talla de *Halo* o *Half-Life*, y autores del *Brothers in Arms*) poco podíamos imaginar que lo que íbamos a encontrar en aquel rascacielos en medio del páramo texano (una planicie surcada por autopistas que parecía salido de una novela de **J.G. Ballard**) no era sino todo un ejército de reinas Alien defendiendo con uñas y dientes su particular criatura. Y es que pocas veces nos hemos topado con unos desarrolladores tan celosos por no mostrar las intimidades de su proyecto particular. Nos enseñaron muchas cosas, es cierto, incluida una *demo* jugable que transcurría en uno de los hangares que aparecen en la película, pero los recios texanos no quisieron contestar a nuestras preguntas más insidiosas y precisas, temerosos quizás, de ver cómo su producto sucumbía a una ola de *hype* desmesurado entre las hordas de fans de la saga.

No podemos culparles. Como bien se recoge en el artículo sobre rumorología de este número de **Xtreme** que tienes entre manos, despertar unas expectativas desmesuradas, imposibles de satisfacer, es, posiblemente, la peor maldición que puede pesar sobre un videojuego que todavía no ha nacido. Con un largo desarrollo todavía por delante, sería una pena que un proyecto tan potencialmente atractivo como Aliens se viera lastrado por semejante peso muerto.

Respeto por el mito

Si algo nos quedó claro tras aquella larga tarde en **Gearbox** es que la cosa está en manos de auténticos apasionados por los videojuegos. Tan sólo contemplar la colección de con-







EL VIETNAM DEL ESPACIO EXTERIOR

James Cameron demostró gran inteligencia con su continuación, que no remake, de *Alien*, la obra de arte de **Ridley Scott**: abandonando el terror por la acción bélica (de reconocida inspiración en Vietnam) respetó el original y triunfó en taquilla.





solas antiguas en el despacho del productor jefe del equipo o las dos salas donde almacenan al menos cincuenta máquinas recreativas (varias de ellas operativas en la cafetería, como comprobamos personalmente) indica que ***Aliens: Colonial Marines*** es una obra de amor. De amor por el juego y de amor por el mito: no se cansaron de repetirnos hasta qué punto son fanáticos de la película de **James Cameron** del 86. Nos lo decían... y les creíamos, mirando de soslayo una inmensa cabeza de Alien que preside una mesa en la entrada del estudio, junto a una réplica de juguete del sensor de movimiento que los marines utilizaban en la película. Pero entremos en detalles.

Bienvenidos a la USS Sulaco

Aliens: Colonial Marines es uno de los títulos estrella producidos por **SEGA** para el año en curso y, sin duda, el proyecto más importante en que se ha embarcado la compañía texana **Gearbox Software**. Con más de un año por delante de desarrollo, este título multiplataforma (**PC**, **PS3** y **Xbox360**) ni siquiera tenía un nombre definitivo cuando nos fue mostrado, denominándose «Proyecto Pecan». Con un equipo de cerca de 200 trabajadores y tanto tiempo de desarrollo resulta fácil imaginar el esfuerzo que se está poniendo en un juego que aprovecha una de las franquicias más suculentas para el desarrollo de videojuegos, y que se asienta con firmeza en la estructura, ahora tan de moda, del *shooter* en primera persona con gestión de tropas, o «*squad based FPS*». Pero con un guión en el que han trabajado **Bradley Thompson** y **David Weddle**, responsables de *Battlestar Galactica*, y un respeto casi religioso por el material original, podemos augurar que el juego va a ser mucha más que un *shooter* sobre raíles.

La historia de ***Aliens: Colonial Marines*** comienza en un punto intermedio entre las películas *Aliens* y *Alien 3*, con la llamada de socorro que emite la nave Sulaco. El jugador formará parte del grupo de marines que acuden en una misión de rescate en la que todo, obviamente, saldrá mal. Nada sabemos ni nada nos quisieron decir sobre qué otros escenarios podemos esperar.

Cuando les preguntamos cosas como si la invasión alien llegaría a la tierra, o si el contraataque alcanzaría algún hipotético planeta natal de la criatura, los desarrolladores repetían, como un mantra, «*todo aquello que un fan de Aliens pueda esperar del juego, lo tendrá... porque los mayores flipados de Aliens somos ¡nosotros!*». Desde luego, os tomamos la palabra.



AMOR POR LA FUSCA LA SELECCIÓN DE ARMAMENTO FUE UNO DE LOS PUNTOS DONDE GEARBOX GUARDÓ MAYOR DISCRECCIÓN: RIFLES DE PULSOS, «IMPACIENTES» Y LANZALLAMAS PERO... ¿QUÉ MÁS?





LA BSO DEL TERROR. El respeto por el material original incluye el apartado sonoro. Tuvimos ocasión de escuchar parte de los temas de una partitura íntegramente orquestada que no tiene nada que envidiar a la del film.







LOS VERDADEROS PROTAGONISTAS, LOS ALIENS, TENDRÁN EL MEJOR/PEOR ASPECTO QUE NUNCA HAYA TENIDO EN UN VIDEOJUEGO LA CRIATURA DISEÑADA POR H.R. GIGER

Alertados ante la posibilidad de que la figura del marine espacial se esté convirtiendo en un cliché requemado, los muchachos de **Gearbox** demostraron tener la cabeza bien amueblada cuando nos contestaron que, primero, es algo que responde al deseo subconsciente de la mayoría de jugadores (hombres jóvenes con la testosterona en ebullición) y, segundo, que en cualquier caso se trata de un modelo que no nace con *Doom* o *Halo*, como alguno creerá, sino con el marine espacial diseñado por **Robert A. Heinlein** en su novela del 1959 *Starship Troopers* (cuya adaptación al cine ocupa un lugar de honor en la videoteca de este sensato redactor). En cualquier caso, lo que está claro es que en ***Aliens: Colonial Marines***, tendremos marines para rato, y esperamos que sean tan deslenguados, bocazas y bravucones como los de la película. Lo que sí sabemos que se respetará íntegro es el plantel de roles que los marines del film original tenían en el grupo: desde el ingeniero que abre la puerta, al experto en demoliciones o armas pesadas (¿veremos a algún émulo de Vásquez manejando «la impaciente»?). Podremos alternar diferentes roles, quizás en medio de la acción, como ocurría en *Jericho*. Lo que sí sabemos es que el juego ofrecerá, además de la historia de un jugador, un Modo Cooperativo para hasta 4 jugadores, algo tremendamente atractivo de cara a jugar con amigos.

Y si tenemos marines... tenemos aliens, posiblemente los verdaderos protagonistas del juego. Aprovechadas al máximo las posibilidades técnicas de las consolas de la generación actual, podemos decir que los aliens de ***Aliens: Colonial Marines*** tendrán el mejor/peor aspecto que nunca haya tenido en un videojuego la criatura diseñada por **H.R. Giger**. Y no sólo hablamos de su apariencia: trabajando a partir de un engine de *Unreal 3* altamente *tuneado*, los desarrolladores han hecho hincapié en generar escenarios donde las características del alien como depredador definitivo queden patentes. Éste se moverá siempre en la tridimensionalidad, buscando el mejor camino para acabar con el humano, a menudo escalando por el techo, hacia su retaguardia. Una apuesta por la IA en favor del evento «scriptado», algo que no podemos dejar de aplaudir. Y es que si **Gearbox** consigue aunar el respeto por el mito con la sensatez y buen juicio que creímos detectar, auguramos que este ***Aliens: Colonial Marines*** va ser uno de los lanzamientos más potentes del 2008.

ALIENS EN PRIMERA PERSONA

ANSIEDAD ESPACIAL EN FORMATO FPS



ALIEN TRILOGY (PSONE)



ALIEN VS. PREDATOR (JAGUAR)


ALIEN RESURRECTION (PSONE)

Si algo más allá glosamos las indudables bondades de los juegos más clásicos basados en la serie de películas de horror galáctico inaugurada con *Alien*, qué mejor coda para esta nueva incursión del alienígena con ácido en las venas que un somerísimo repaso a sus tropelías más destacadas en el mundo de la acción en primera persona. De hecho, lo decíamos allí pero no está de más destacarlo: la película de **James Cameron** ***Aliens***, punto de partida de igual o mayor importancia para este Colonial Marines que los comics de **Dark Horse** hizo mucho por forjar la estética de la acción en primera persona. Las secuencias en las que los marines son atacados (y descuartizados) por las salvajes criaturas, retransmitiendo la masacre por las cámaras que llevan en sus cascos,recuerda, hoy más que nunca, a un juego de acción y terror en vista subjetiva.

Tras ***Aliens: The Videogame*** (ver Retro), claramente dependiente de dicha estética, el siguiente juego planteado como una experiencia en primera persona es ***Alien 3*** de **Sega**, un olvidado arcade sin versiones domésticas, con pistola y perteneciente al siempre ortopédico género de los *shooters* sobre raíles. Del mismo género pero mucho más impresionante es el reciente *Aliens: Extermination* de **Play Mechanix**, con rifles con lanzallamas incluídos, un repertorio de subrazas alien bien surtido y fases con visión infrarroja.

Entre ***Alien Trilogy*** y el increíblemente turbulento ***Alien Resurrection***, el poseedor de una **PSone** (y una **Saturn**) puede rehacer la tetralogía fílmica clásica en primera persona. Regulares en lo técnico pero esenciales para el fan, suponen una interesante rendición estética de los tenebrosos logros de los films.

El gran título de este repaso es, sin duda, ***Alien Vs. Predator***, quizás el mejor título de la difunta **Atari Jaguar**. De primitivísima mecánica, muy mejorado en las secuelas para PC, este título es un festín de gore poligonal primigenio, influyente y memorable.

«ALIEN VS. PREDATOR», PARA JAGUAR, UNO DE LOS JUEGOS MÁS DESASOSEGANTES DE TODOS LOS TIEMPOS


12+
www.pegi.info
BWii
BATTALION WARS 2
nintendo Wi-Fi connection
COMBATE EN RED
Planifica la acción
Toma posiciones en primera línea de ataque y dirige tu ejército por tierra, mar y aire. Guía a tus tropas hacia la victoria utilizando las más poderosas armas: el mando y el nunchaco de Wii y, si te atreves, pon a prueba tus dotes estratégicas combatiendo contra otros jugadores en red.
Battalion Wars 2 para Wii: la guerra como nunca imaginaste.
www.nintendo.es
© 2007 – 2008 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 NINTENDO.
Wii



ELECTRONIC ARTS NOS PROPONE UNA TERRORÍFICA AVENTURA A BORDO DE UNA NAVE ESPACIAL

_LEOLO

Como un *riff* de guitarra en medio de una sinfonía ha irrumpido el nuevo título de producción interna de **Electronic Arts** en medio de su rígido catálogo de franquicias superventas, y como una de las grandes apuestas de la compañía para esta campaña. ¿A qué y a quién se debe este giro dentro del catálogo de uno de los gigantes de la industria que casi siempre apuesta sobre seguro?

Pues eso es lo que descubrimos en un reciente viaje a París para conocer ***Dead Space***, un *survival horror* espacial que llegará a **PlayStation 3** y **Xbox 360** a finales de 2008. Su productor y padre de la idea original, **Glenn Schofield** (de **EA Redwood Shores**), fue el encargado de presentarlo con una pre-alfa para la consola de **Microsoft**. Lo que se vio en el céntrico hotel parisino fue suficiente como para poner los dientes largos a los que sueñan con volver a temblar, de una vez por todas, con las consolas de nueva generación (con el permiso del nuevo *Alone in the Dark*). Incluso puede adelantarse y salir al mercado antes de que los dos grandes del género, *Silent Hill* y *Resident Evil*, debuten en **PS3** y **360**.

Solo ante el espacio

Si la primera impresión es la que cuenta, ***Dead Space*** pasaría a estar nominado ya como una de las promesas más relevantes de este 2008. La demo con la que fue presentado oficialmente a la prensa europea no era ni tan siquiera una *beta*, y ya presentaba unas maneras que solo un reducido porcentaje de títulos producidos llegan a alcanzar ya maduros.

Pero la belleza, sin inteligencia, termina resultando aburrida. **EA Redwood Shores** se ha preocupado de que su terrorífica criatura sea inmune al Síndrome Cabezahueca. En primer lugar le ha dotado de una historia que el jugador irá descubriendo a través de indicios y pistas (al estilo de *Bioshock*) acerca de la aventura de Isaac Clarke. La elección de este personaje también resulta crucial



CUERPO A CUERPO ISAAC CLARKE TAMBIÉN PUEDE ATACAR CUERPO A CUERPO A LOS ALIENÍGENAS_

para enmarcar a ***Dead Space*** dentro del *survival horror*. Isaac está especializado en la reparación de naves mineras de la Concordance Extraction Corporation. No es un marine, ni tiene madera de héroe: es un tipo corriente que, sin previo aviso, se encuentra ante una situación desesperada y sólo dispone de sus herramientas de minero para enfrentarse a una peligrosa raza alienígena.

Solo, en una nave del tipo rompe-planetas llamada USG Ishimura, Isaac descubre que la tripulación ha sido aniquilada por una especie que infesta los cadáveres para crear unos seres mitad extraterrestres, mitad humanos: los Necromorphs. Estos monstruos dan forma a uno de los principales aspectos de la mecánica del juego, el desmembramiento. **EA Redwood Shores** ha estudiado los puntos en los que este tipo de alienígenas pueden sufrir la amputación de sus diferentes miembros. Todo para darle el mayor realismo posible a los combates. Cuando Isaac dispara o secciona algún apéndice de un Necromorph, no sólo se desprenderá, sino que también provocará una reacción determinada en la bestia, dependiendo de si se trata de una zona vital de su cuerpo o no.

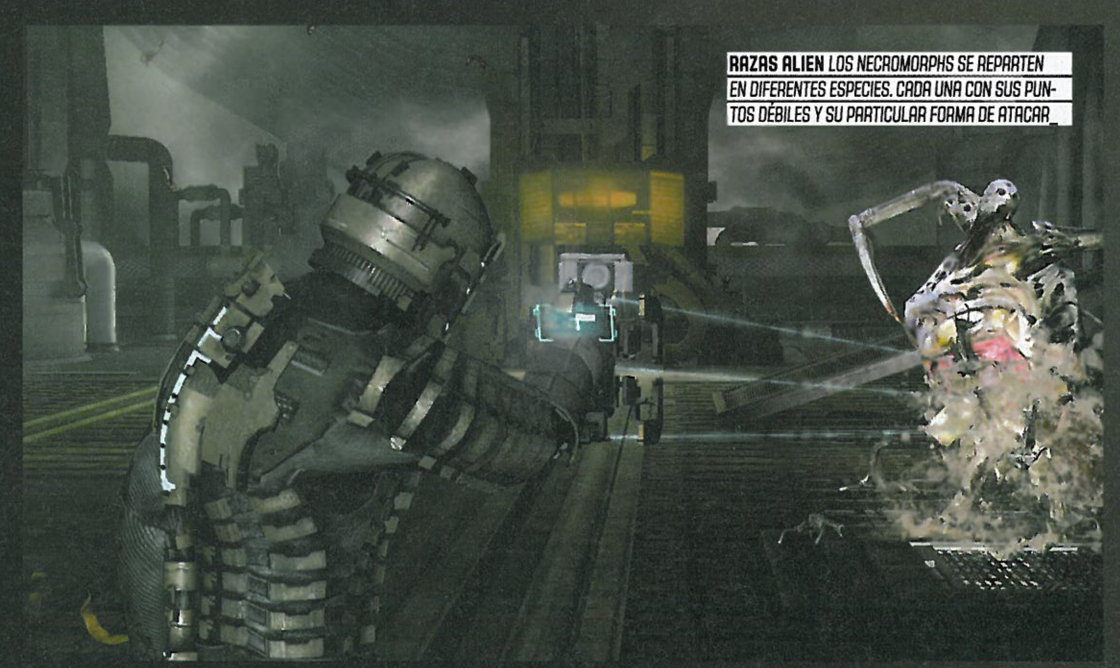
Inspiración clásica

Clarke se separa de sus compañeros, una técnico informática, Kendra Daniels y un oficial de seguridad, Lt. Zach Hammond, nada más entrar en la nave. Un recurso que intenta maximizar la sensación de aislamiento del juego.

Glenn Schofield no esconde en ningún momento que su equipo se ha inspirado en ➔

MISIÓN RUTINARIA: SALVAR EL USG ISHIMURA

La historia comienza cuando Isaac Clarke recibe una llamada de auxilio de la nave rompe-planetas USG Ishimura. Él y su equipo (un oficial de seguridad, el teniente Zach Hammond y un técnico informático, Kendra Daniels) no tardan mucho en darse cuenta que toda la tripulación ha sido brutalmente aniquilada. La misión rutinaria se convierte en una huida por la supervivencia en la que Clarke estará completamente solo.



RAZAS ALIEN LOS NECROMORPHS SE REPARTEN EN DIFERENTES ESPECIES. CADA UNA CON SUS PUNTOS DÉBILES Y SU PARTICULAR FORMA DE ATACAR_







HERRAMIENTAS DE CASQUERÍA

Isaac Clarke, solo ante el peligro, se tiene que enfrentar a los Necromorph con sus herramientas de trabajo. Una serie de artilugios destinados a la minería espacial que le vendrán muy bien a la hora de descuartizar a las criaturas que pueblan el USG Ishimura y los cuerpos de su tripulación. Una pistola que lanza tres haces de láser (en un eje horizontal o vertical, dependiendo de si se van a seccionar piernas o brazos, por ejemplo), un arma con *bullet time*, pero sólo sobre el enemigo al que se esté apuntando, y una pistola que le permite mover objetos a distancia. Esta última será muy útil para resolver *puzzles* y también para usar, por ejemplo, las pinzas de un enemigo (una vez cortadas) como arma arrojadiza. Un apunte: la munición no abunda y el cuerpo a cuerpo es peligroso.



DESMEMBRAR ESA SERÁ LA TÁCTICA DEL JUEGO, CORTAR A LOS NECROMORPHS EN PEDACITOS_

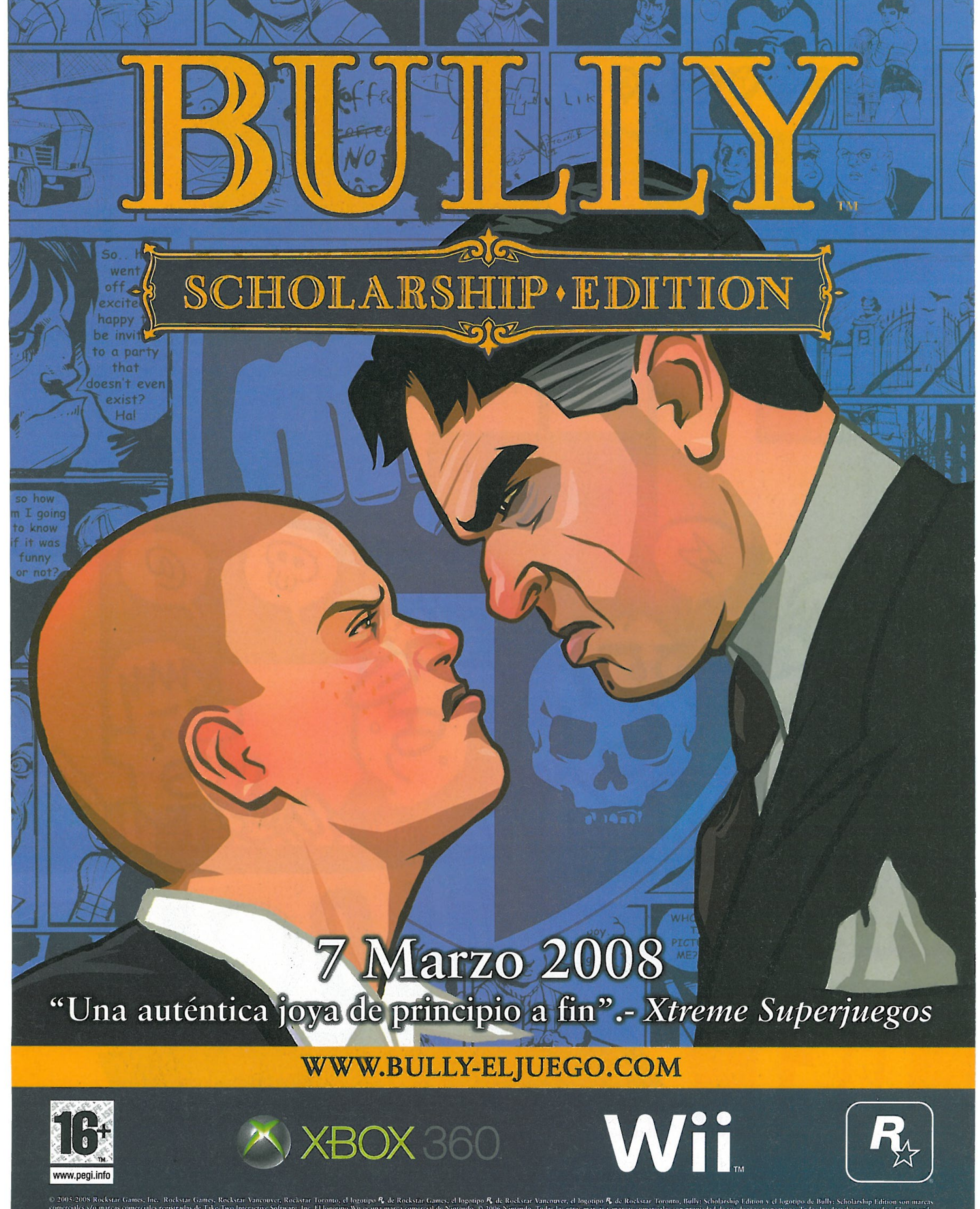




películas como *Event Horizon* o *Alien*, así como en la cuarta entrega de *Resident Evil* para **GameCube** y **PS2** (del que ***Dead Space*** toma la perspectiva en tercera persona por encima del hombro). Los creadores tenían muy claro que querían dar forma a un *survival horror*. La angustia se palpaba en cada sala que recorría Clarke: estancias con cierto aire de decadencia dentro de una gigantesca nave espacial, con un magistral tratamiento de la luz. En algunos momentos la oscuridad nos deparará auténticas pesadillas ocultando Necromorphs.

Silencio en la oscuridad

Pero el sonido es también uno de los apartados fundamentales para conseguir la atmósfera asfixiante que impera en ***Dead Space***. Según **Glenn Schofield** puede suponer el 50% del éxito de un *survival*. Aunque el juego tiene suficiente acción como para convertir tus pulgares en gelatina, hay secciones en las que la tensión se generará no tanto por lo que Isaac se encuentra realmente, sino por lo que creerás que te aguarda en la próxima sala o al girar la esquina de un oscuro pasillo. Todo para que, de súbito, el estruendo de la banda sonora anuncie la entrada de un Necromorph con tal estrépito que el mando se te puede caer de las manos. Igual que con la luz, **EA Redwood Shores** ha jugado con los silencios de forma espectacular; cuando Isaac entra en una sala, y tras resolver un puzzle (para cuyo planteamiento parecen haberse inspirado en *Half-Life 2*), se produce el vacío y dejan de generarse sonidos. Ya sabes, si te gusta el terror, este otoño tienes una cita con ***Dead Space***.


BULLY™
SCHOLARSHIP EDITION
So.. H went off excite happy be invit to a party that doesn't even exist? Ha!
so how m I going to know if it was funny or not?
7 Marzo 2008
"Una auténtica joya de principio a fin".- Xtreme Superjuegos
WWW.BULLY-ELJUEGO.COM
16+
www.pegi.info
XBOX 360
Wii™
© 2005-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Vancouver, Rockstar Toronto, el logotipo R de Rockstar Games, el logotipo R de Rockstar Vancouver, el logotipo R de Rockstar Toronto, Bully: Scholarship Edition y el logotipo de Bully: Scholarship Edition son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. El logotipo Wii es una marca comercial de Nintendo. © 2006 Nintendo. Todas las otras marcas y marcas comerciales son propiedad de sus dueños respectivos. Todos los derechos reservados. El contenido de este videojuego es totalmente ficticio, y no pretende presentar o representar ningún suceso, personaje o entidad real. Cualquier similitud entre cualquier representación en este juego con cualquier suceso, personaje o entidad real es puramente casual.


xtreme
REPORTAJE
PORTAL
RUMOROLOGÍA
DEL
VIDEOJUEGO
LOS 10 MITOS MÁS EXTENDIDOS
_TEXTO: BEN REILLY _ILUSTRACIÓN: MANUEL BARTUAL



LAS IDEAS PRECONCEBIDAS SON SABER COLECTIVO Y ABONAN UNO DE LOS SECTORES CULTURALES MÁS CRITICADOS: EL DE LOS VIDEOJUEGOS

La cultura popular es, por definición, endogámica. Un coto privado habitado por celosos especialistas, portadores cada uno de su propia verdad. Esto da lugar a escisiones y bandos en cada campo. Así, en el mundo del cómic está el gafapastismo europeo, la filiación nipona y el fervor proamericano; en el cine, cinéfagos y cinéfilos se llevan a matar. Y ni siquiera vamos a entrar en el mundillo musical. Los videojuegos no escapan a estas riñas, que dan lugar a cruces de habladurías, bulos y mentiras. Un «quién la tiene más larga» que da lugar a una ristra de leyendas urbanas y mitos preocupantes.

Y mientras, desde fuera, se mira con recelo este mundo tan cerrado. El desconocimiento o la desidia hace que los neófitos se inventen sus propias conclusiones. Después de todo, nada bueno puede salir de unos tipejos que hablan de consolas, marcianitos y *juegos de vídeo*, ¿verdad?

Chismes y bulos mal texturados

Un fenómeno social como los videojuegos tienen un calado tal, que sectores ajenos a este campo intentan atajarlo por medio de la demonización. El temor a lo desconocido les lleva a acusar a esta manifestación cultural de males que nada tienen que ver con ella: los problemas de la juventud, brotes de violencia homicida, fallos en la educación... Mitos, en definitiva, respaldados por la caja de resonancia de los medios de comunicación más amarillistas. Y mientras nuestros jóvenes se convierten en asesinos en potencia o marginados sociales por culpa de los juegos, los jugadores libran sus propias batallas.

El *hype*, la anticipación que rige el campo de los videojuegos respecto a sus títulos y consolas, es también el perfecto altavoz para que cualquier rumor o verdad a medias cobre peso hasta ser casi real. La accesibilidad a herramientas de comunicación, como los blogs, ha creado una galaxia de autoproclamados periodistas que promueven su fanatismo. Unos y otros, expertos y neófitos, fabulan y exageran. Es hora de darles un baño de realidad.

LOS JUGONES HARDCORE SON FRACASADOS SOCIALES



VERDADERO Los *hikikomori* son un fenómeno circunscrito a Asia, específicamente a Japón. Fruto de la exigente cultura de este país, que programa la vida del individuo desde su nacimiento, surgen tendencias como las bandas callejeras, los clubs de suicidios o los *hikikomori*, adolescentes que se aíslan del mundo, para disfrutar en su casita de sus consolas, muñecos y demás segregadores de endorfinas.

Esa fobia social también se da en Occidente, pero los esquemas son distintos. El individuo asocial lo va a ser al margen de sus aficiones. Al mismo tiempo, personas que ahondan en un sector como el de los juegos pueden hacerlo en solitario, pero también potencian la interacción, bien jugando en grupo o compartiendo impresiones. Todo el mundo tiene su rebaño, después de todo. Otra cosa es que el jugón obedezca a un estereotipo, potenciado sobre todo por el perfil del jugador *hardcore* de Estados Unidos. Las primeras figuras de los medios especializados del país son, admitámoslo, clones del dependiente de cómics de *Los Simpson*. ¿Exageración? Echad un vistazo a cualquier videoanálisis americano.

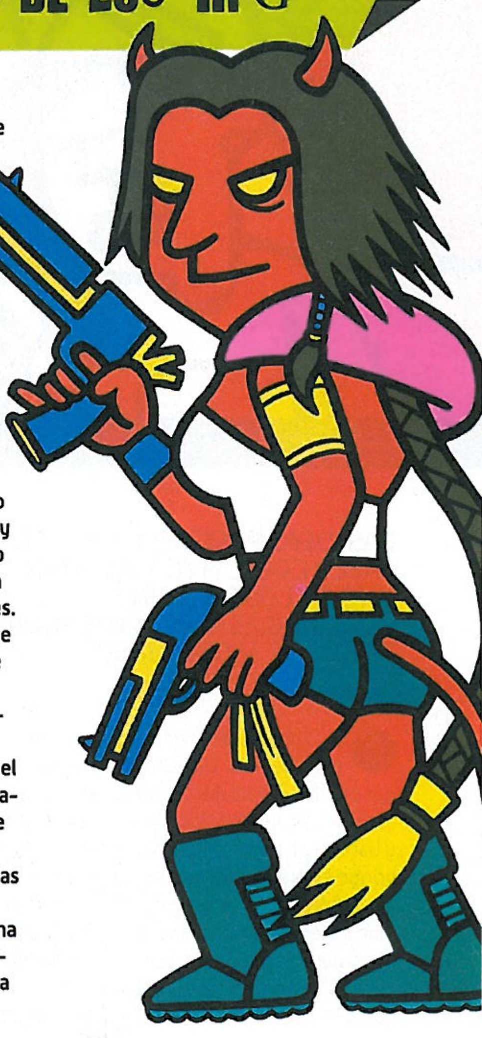
LAS COMPAÑÍAS SIEMPRE UNTAN A LOS MEDIOS

FALSO El mito del periodista de videojuegos que nada en la abundancia, con yates, porsches y maletines de billetes proporcionados por las compañías, denota una evidente envidia por parte de aquellos que promueven esta mentira. Ojo: no estamos diciendo que la prensa del sector sea un mundo de ángeles puros y bienhechores. Siempre hay listos que ofrecen, por ejemplo, una posición preponderante en su medio a un juego a cambio de pingües beneficios en publicidad.

También se dan casos de caguetas que, por temor a desafiar a una compañía poderosa, no se atreven a ser críticos. Estas personas son malas hierbas, pero poco o nada tienen que ver con los curritos, con los periodistas que aman los juegos y quieren ser sinceros. Las altas esferas a veces torpedean a estas personas, y los redactores honestos comprueban, con tristeza, que todo Cristo les vapulea, tanto si son honestos como si les silencian. Tal vez llegue un día en el que, cerrando la bocaza a unos y otros, las notas desaparezcan y los análisis se limiten a eso, a analizar un producto sin ponerle un numerito. Hasta entonces, que no nos den el coñazo con los decimales de ***Zelda***.



FINAL FANTASY ES EL ANTICRISTO DE LOS RPG



FALSO Ay... si nos dieran un céntimo cada vez que alguien dice *«los **Final Fantasy** son sólo películas interactivas»*. No vamos a negar que, desde ***Final Fantasy VII*** hasta ***Final Fantasy XII***, las secuencias cinemáticas han cobrado un peso cada vez mayor, el cual a veces ahoga el desarrollo normal del juego. Y es algo contraproducente para ambos: el jugador puede saltarse estas escenas (je, sí, sólo desde las versiones para **PS2**) y perdérselas por impaciencia, o bien perder el hilo de la acción ante constantes interrupciones. Con todo, hay que recordar que antes de la llegada del soporte disco, **Nomura** y sus amigotes introdujeron una serie de conceptos revolucionarios.

Ahí están para demostrarlo el sistema de Trabajos, las Invocaciones, la mejora elemental de armas y equipamiento... Y no menos importante: sus historias emborronan la frontera entre buenos y malos, ofreciendo una galería de personajes dramáticos al dotar de verdadera épica a sus juegos.

LOS VIDEOJUEGOS SON ARTE

VERDADERO

Mientras los jugadores ocasionales son felices en su inopia, los jugones de pro arrastran varios complejos. Al igual que los aficionados a los cómics o el cine de terror, estos individuos creen que necesitan una validación, un reconocimiento. Por ello rompen lanzas a favor de definir a los juegos como Arte. En el otro extremo, los cultos (en realidad, pajeros con medios) rechazan esa invasión de su territorio.

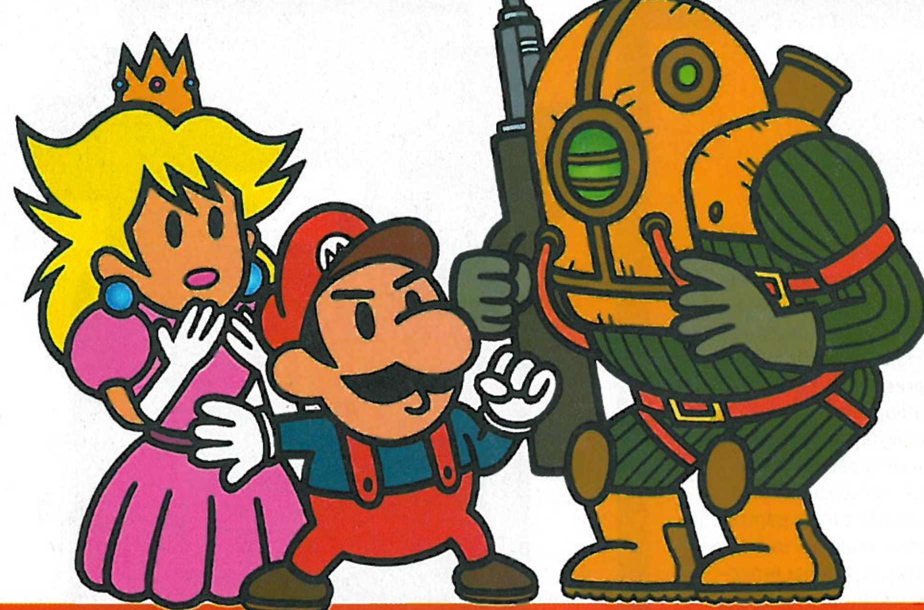
¿Y qué juegos son considerados Arte? ***Rez*, *Ico*, *Okami*** y otras obras que se pliegan a unos criterios estéticos alejados de los propios del género. Es decir, se les cubre de un envoltorio que les hace pasar por algo que no son. ¿Quién tiene razón? Ambos, o ninguno. Los juegos no requieren una aprobación para ser obras maestras, ni vienen a quitarle el puesto a los cuadros de **Lichtenstein**. En cuanto a si son o no arte... en palabras del genial **Scout McCloud**, *«arte es todo aquello que no responda a los dos principios básicos del ser humano: supervivencia y reproducción»*.



FALSO

La nostalgia es la absenta de los jugadores. Atesoramos recuerdos de juegos, consolas y compañías, como **Sega**, con una venda en los ojos que elimina los errores flagrantes contra los que antes despotricábamos. Sí, esa **Sega**, la misma que fue responsable de torpedear el **Mega CD**, el *add-on* de **Megadrive** que hoy muchos consideran soberbio, pero que se nutría de perezosas conversiones de juegos de la consola.

También estuvo detrás del infame **32X**, un producto que lanzó cuando ya se hallaba inmersa en la creación de **Saturn**. Y **Saturn**... idolatrada hoy día, su arquitectura era farragosa para crear juegos. La política de «lanzar antes y más caro» fue un bumerán que se estampó contra la compañía. Menos inteligentes fueron las maniobras de traer la consola a Europa escasos meses antes de que llegase **PSX**, o vetar la distribución de grandes RPGs porque «a los europeos no les gustan». Una vez más la consola fue abandonada a su suerte para centrarse en **Dreamcast**, un esfuerzo acertado pero tardío. Desde 2001, **Sega** es *third party* de voraz capitalismo, que la ha llevado a ser la pionera de los ***juegos snuff:*** títulos donde se humilla a grandes personajes (*Sonic the Hedgehog*, ***Shenmue Online***). ¿Realmente deseamos que **Sega** vuelva a lanzar una consola?





EL SPRITE ES SUPERIOR AL POLÍGONO

FALSO

Tenía que pasar. En un mundo tan endogámico como el de los videojuegos, los bandos son casi tantos como jugadores: fanáticos de una u otra compañía, defensores de *su* consola, ***Pro*** o ***FIFA***... Y por supuesto, snobs y petulantes que defienden Lo Retro por encima de todo. Son primos hermanos de los críticos de cine más rancios, aquellos que tuercen la nariz si se les saca de **Godard**, **Kiarostami** o **Kieslowski**. Las 3D llegaron a las consolas en el punto álgido de los *sprites* bidimensionales, cuando sus artesanos habían depurado la técnica de expresar lo inexpresable con cinco píxels. Frente a esto, los polígonos estaban en pañales, blanco fácil para críticas de aquellos que veían retroceder su terruño. Y una vez más, defensores de uno u otro estilo gráfico están equivocados. Los polígonos han evolucionado hasta un punto en que inquieta el siguiente paso, mientras que las 2D reducen su radio a las portátiles.

Pero también hay bastante de verdad en ambos extremos: los gráficos tridimensionales nos ofrecen posibilidades impensables en el scroll lateral de las 2D (en una palabra: ***Portal***), mientras que los *sprites* viven una segunda juventud gracias a consolas como **Nintendo DS**, o a maestros del RPG que aprovechan la capacidad de las actuales plataformas para ofrecer lo mejor de ambas visiones.

HIDEO KOJIMA HACE JUEGOS PORQUE NO SABE DIRIGIR

FALSO

Metal Gear para **MSX** nos dio una jugabilidad revolucionaria y un intrincado argumento. Pero **Kojima** mostró sus filias sin rodeos con ***Policenauts*** y ***Snatcher***, ambos grandes juegos, pero también repletos de plagios/homenajes a *Arma Letal*, *Dune* y *Blade Runner*.

Con ***Metal Gear Solid*** para **PSX**, la fama de **Kojima** le convertiría en una estrella mediática. Y las ideas geniales y revolucionarias para el medio (la aparición de Psycho Mantis, el sigilo como concepto jugable) se entremezclan con las *boutades* (su obsesión con los genitales masculinos, Raiden, ¡Fatman!). Y mientras, las secuelas de ***Metal Gear Solid*** enfatizaron su concepto cinematográfico. Pero **Kojima** no hace juegos, ni cine, sino algo muy distinto. Su saga ofrece lo mejor de ambos medios: espectacularidad, épica e interacción, rompiendo moldes y abriendo brechas en las ideas más rancias y preconcebidas, esas que defienden los popes de juegos o cine.

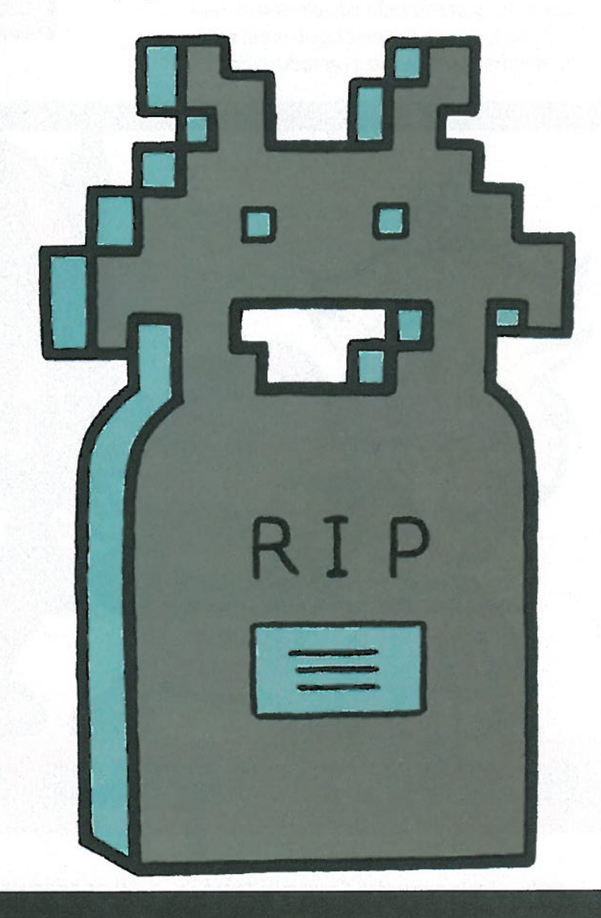


LOS MATAMARCIANOS HAN MUERTO COMO GÉNERO

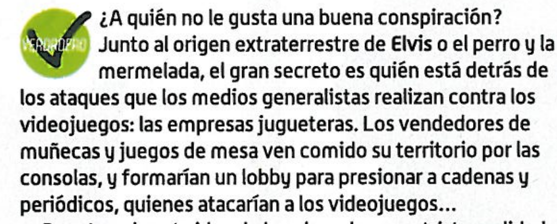
VERDADERO

Hubo un tiempo en el que los *shooters* espaciales convivían en armonía con el resto de géneros. ***R-Type***, ***Gradius*** o ***Xevious*** arrasaban en los salones recreativos y repetían su éxito en las consolas domésticas. Pero el advenimiento de las tres dimensiones, junto a la masiva popularización de **PSX** y después **PS2**, dio al traste con la atracción de las recreativas.

En el camino cayeron varios géneros, que no supieron amoldarse bien a los nuevos tiempos. Pese a válidos intentos como los ports de diversos *shooters* espaciales a **Dreamcast**, o la irreductible afición de los nipones a este género, las naves ya no molaban. Es un ciclo natural, al igual que las aventuras de texto dieron paso a las conversacionales, o la lucha en 2D a los polígonos. Tampoco ayudaron abortos como los matamarcianos sobre raíles, ni válidos pero horrendos *shooters* con polígonos planos. De vez en cuando aparece un nuevo título de una saga popular para contentar a sus seguidores... y puede que, en el futuro, alguien pulse *Continue* y el género renazca de sus cenizas.



LOS MEDIOS ATACAN A LOS VIDEOJUEGOS BAJO PRESIÓN



VERDADERO

¿A quién no le gusta una buena conspiración? Junto al origen extraterrestre de **Elvis** o el perro y la mermelada, el gran secreto es quién está detrás de los ataques que los medios generalistas realizan contra los videojuegos: las empresas jugueteras. Los vendedores de muñecas y juegos de mesa ven comido su territorio por las consolas, y formarían un lobby para presionar a cadenas y periódicos, quienes atacarían a los videojuegos...

Pero tras de esta idea de bombero hay una triste realidad. Por un lado, ciertos políticos, educadores y padres, prefieren volcar sus responsabilidades sobre un cabeza de turco. De forma consciente o no, achacan a la cultura popular sus propios fallos. Al mismo tiempo, la alarma social es un perfecto canto de sirena para congregar espectadores o lectores, eso por no recordar que no hay nunca publicidad negativa si se atraen audiencias. De modo que, si dirigimos la mirada a altas esferas mediáticas y a irresponsables sociales, sólo queda admitir como cierto este punto.

LOS VIDEOJUEGOS ALTERAN EL CARÁCTER DEL INDIVIDUO



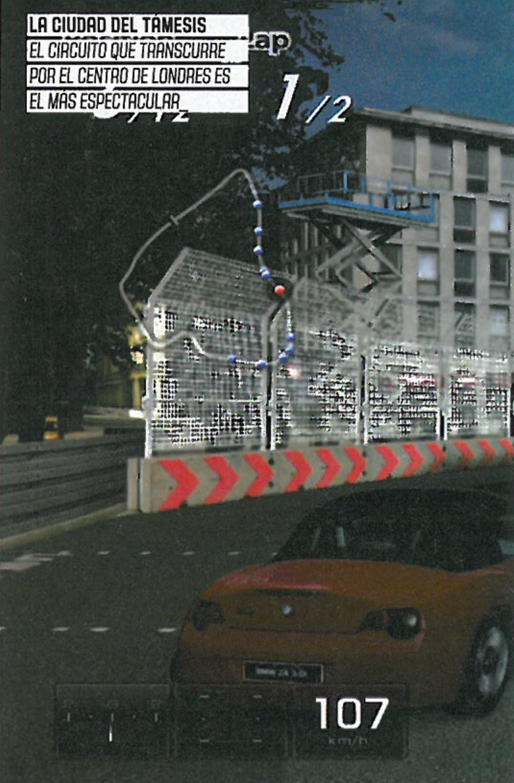
FALSO

Podría extrañar que, a estas alturas de la película, y cuando las consolas son un elemento habitual, se siga demonizando los videojuegos. Pero no olvidemos que la mayor Inquisición contra el sector está en Estados Unidos, país en desbocada carrera hacia el puritanismo fanático. Las docenas de estudios psicológicos, psiquiátricos y sociológicos sobre el tema desmienten que el individuo vea alterada su conducta a causa de los juegos. Vaya, que una persona sigue siendo capaz de distinguir realidad de ficción. Aquellos que vayan a llevar conductas desviadas, lo harán al margen de sus aficiones, sean estas el rol, el metal o el punto de cruz. Pero ay de los jugadores si uno de estos perturbados jugó una vez al *Doom* o entró en el baño de unos recreativos...

_CHIARAFAN

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

SÓLO UN TÍTULO DE LA IMPORTANCIA DE GRAN TURISMO 5 SE PUEDE PERMITIR EL LUJO DE LANZAR UNA VERSIÓN PRELIMINAR AL MERCADO... Y COBRAR POR ELLA.



LA CIUDAD DEL TÁMESIS
EL CIRCUITO QUE TRANSCURRE POR EL CENTRO DE LONDRES ES EL MÁS ESPECTACULAR



Si alguna saga de videojuegos ha ayudado a asentar el género de los simuladores de conducción en el mundo de las consolas, esa ha sido *Gran Turismo*. Venerada por fans alrededor del mundo (y evitada por otros a causa de su excesiva complicación a la hora de conducir), esta serie también se ha convertido en uno de los buques insignia del mundo **PlayStation**.

Tras una descarga gratuita desde **PlayStation Store** llamada *Gran Turismo HD Concept*, que servía para demostrar hacia dónde iría la saga en esta nueva generación de HD, el mes que viene llegará a las tiendas, a la virtual y a las físicas, la versión prólogo del próximo capítulo, que lleva en desarrollo ya muchos meses (y los que le quedan). Y es que el afán perfeccionista que siempre ha caracterizado a estos títulos, personalizados por el presidente de **Polyphony Digital**, **Kazunori Yamauchi**, junto con la creciente cantidad de horas de trabajo que requie-

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **MARZO 2008**

PS3

_GÉNERO **«EL» SIMULADOR DE CONDUCCIÓN**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **POLYPHONY DIGITAL**
_JUGADORES **1-16**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.GRAN-TURISMO.COM**







DESDE DENTRO *LA VISTA SUBJETIVA, SALPICADERO INCLUIDO*

CONTENIDO ONLINE

La integración de este *Gran Turismo 5 Prologue* con la red va más allá del juego *on-line*. En el menú principal contaremos con información en tiempo real sobre los entornos en los que se desarrollan las competiciones, los amigos que estén conectados y las próximas pruebas *on-line* que se vayan a celebrar.









ren los juegos actuales, harán del proceso de creación de este juego uno de los más largos que recordamos.

La espera valdrá la pena...

La versión con la que nosotros contamos, que es la japonesa en formato Blu-Ray, presenta un aspecto totalmente distinto a lo visto en anteriores entregas. Todo el juego se estructura alrededor de un elegante menú principal, en el que aparece el vehículo con el que contamos en ese momento rodeado por uno de los bellos entornos que ofrece el título, todo recreado en tiempo real por el motor gráfico.

Además de poder acceder a las distintas opciones de juego, en este menú aparece variada información sobre los diferentes lugares en los que tienen lugar las carreras, así como nuestros amigos conectados en ese momento (siempre que nosotros también lo estemos, obviamente). Nada más comenzar deberemos hacer la visita obligada a los concesionarios para hacernos con nuestro primer vehículo gracias a la pequeña cantidad de dinero con la que empezaremos. En esta versión principal aparecen nada menos que 22 fabricantes con un total de 60 vehículos de todas partes del globo. Clásicos y modernos, europeos, americanos y japoneses, deportivos de lujo o utilitarios...

Una vez seleccionado el nuestro podremos comenzar a disputar eventos de dificultad creciente en los cinco circuitos que se recogen, desde el espectacular trazado por las calles de Londres al mítico óvalo de Daytona, pasando por la belleza del recorrido montañoso de Eiger Norwand. Ganar dinero para hacerte con nuevos vehículos (pues en esta versión aún no está contemplada la posibilidad de ir mejorándolos) será el objetivo primordial.

El control de los coches sigue siendo tan exigente como es habitual en la serie *Gran Turismo*, aunque se ha incluido una modalidad de control algo más sencilla para los principiantes. La física de los mismos y su modelado alcanzan cotas de realismo sublimes, como cabía esperar de este título, aunque los daños producidos en los mismos sigan sin hacer acto de presencia.

El juego aparecerá en el mercado a finales de marzo (antes incluso que en Estados Unidos), e incorporará un Modo de juego *on-line* para 16 participantes simultáneos, algo inédito hasta la fecha en **PlayStation 3**.

SESENTA VEHÍCULOS Y CINCO TRAZADOS INCLUYE ESTA VERSIÓN «PRÓLOGO»

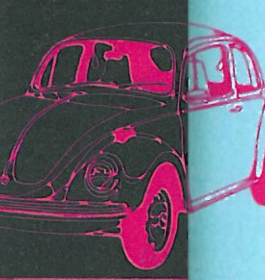
EN CINCO LÍNEAS

El paradigma de los simuladores de conducción y catálogo virtual de cientos de vehículos reales.

QUÉ CUENTA

Conviértete en el mejor piloto del mundo a medida que vas superando pruebas de conducción de nivel creciente y ampliando tu garaje con todo tipo de coches..

SI FUERA UN PROGRAMA SERÍA «MÁS QUE COCHES»



LOS CREADORES

POLYPHONY DIGITAL
Estudio de desarrollo nipón que forma parte de Sony C.E. Desde la aparición de la primera PlayStation. Se convirtieron en los reyes de la simulación automovilística en consola gracias a la saga Gran Turismo. También es obra suya el arcade Omega Boost de la 32 bits y Tourist Trophy de PS2.

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **MARZO 2008**

_GÉNERO **TENIS PASADO DE ROSCA**
PAÍS **REINO UNIDO** COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **SUMO DIGITAL**
_JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **5** _ON-LINE **SÍ**
_WEB **WWW.SEGA.ES**

PS3 • XBOX 360 • PS2 • NINTENDO DS

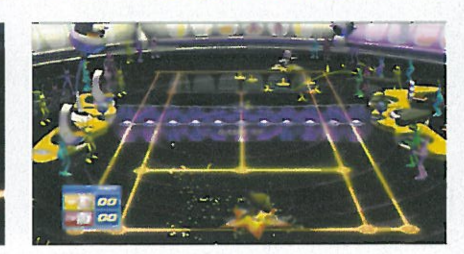
VERSIÓN COMENTADA

VERSIÓN COMENTADA











EN CINCO LÍNEAS

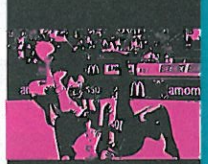
Juego de tenis mainstream, con muchas opciones y el encanto de reunir tantos personajes.

QUÉ CUENTA

Una pandilla de viejas glorias que se reúnen para celebrar un torneo de tenis. Sólo el lenguaje del videojuego permite partidos entre erizos y rollers sin exigir coherencia.

SI FUERA UN PARTIDO SERÍA UN ALL STARS DE FÚTBOL PLAYA





LOS CREADORES

SUMO DIGITAL
Estudio mercenario que trabajó varias veces con Sega, adaptando títulos publicados en máquinas recreativas como Outrun 2 o, recientemente, Virtua Tennis 3 en Xbox 360. Son populares por sus versiones, fieles a las originales y explotando hasta límites insospechados cada hardware.

_EL HOMBRE ELEFANTE

SEGA SUPERSTARS TENNIS

SONIC Y CIA DEJAN LOS JUEGOS OLÍMPICOS Y BARREN HACIA CASA PARA RECUPERAR EL CARISMA DE BEAT, ULALA O AIAI

Aún quedan unos meses de incertidumbre sobre el último trabajo de **Sumo**. En primera instancia, el recurso fácil, el reclamo gráfico, está más que superado: el carisma de los personajes más icónicos de **Sega** está perfectamente plasmado en el juego, con sabias incorporaciones exclusivamente para nostálgicos como Alex Kidd o a Gilius Thunderhead. Fases excepcionalmente seleccionadas como el universo *future-pop* de *Space Channel 5* y homenajes a juegos emblemáticos como *Space Harrier* son puras demostraciones de elegancia.

Segundo set

Lo que aún no ha quedado definido es el verdadero trasfondo del juego. ¿Pleno arcade con golpes especiales al más puro estilo *Mario Tennis*? ¿Alcanzará la profundidad de su hermano mayor *Virtua Tennis 3*? ¿Hay vida más allá de sus pretensiones ligeras, casi *mainstream*? De momento, todo parece indicar que sí: una rocambolesca combinación que convence por sus innumerables opciones y registros (los mini-juegos incluídos son por primera vez tan divertidos como un simple partido). De momento todas las versiones logran adaptarse a la plataforma en la que corren, en **Xbox 360** y **Playstation 3** triunfa el aspecto técnico, y en **Nintendo DS** el juego se miniaturiza con inteligencia, mientras que en **Wii** tiene un control preciso y accesible.

La jugabilidad parece una extraña combinación de las dos primeras entregas de **Virtua Tennis** (donde se premiaba el tener más tiempo cargado el disparo) siendo no obstante más permisivo con el jugador. Cargando los disparos (similar también al *Table Tennis* original) aumentaremos la estrella sobre la que se apoya el personaje, la cual nos indicará que una vez llena podremos realizar el disparo especial, desperdigando por la pantalla ítems, incordiando al rival o adquiriendo poderes especiales. En las versiones de **Xbox 360** y **Playstation 3** el globo y la dejada se realizan mediante la combinación de dos botones, siendo ésta una decisión un tanto cuestionable existiendo otras posibilidades. El Modo *On-line* es idéntico al visto en *Virtua Tennis 3* de **Xbox 360**, excepcional en opciones y con un diseño de interfaz brillante. En la *review* determinaremos si el juego no se estanca en la superficie. De momento parte como candidato a líder de la temporada.



■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **MARZO 2008**

NINTENDO DS

_GÉNERO **ROL EN POTITOS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
_JUGADORES **1-4 (1-4 ON-LINE)**
_MODOS DE JUEGO **4** _ONLINE **SÍ**
_WEB **SQUAREENIX.COM**

ARQUETIPOS
DOS HERMANOS SE ENFRENTAN AL MAL JUNTO A UNOS PINTORESCOS ALIADOS_









AMIGOS Y ALIADOS
LA IA DEL JUEGO CONTROLA A LOS ALIADOS CON SOLVENCIA_

_BEN REILLY

FF CRYSTAL CHRONICLES

RING OF FATES

LEJOS DEL CONCEPTO MULTIJUGADOR DE SU PREDECESOR EN GAMECUBE, RING OF FATES BUSCA LA DIVERSIÓN MÁS DIRECTA

En 2003, y fruto de los roces entre **Square Enix** y **Sony**, la compañía responsable de *Final Fantasy* decide devolver su saga a **Nintendo**. Fue una devolución con un importante «pero». Al margen de los estupendos ports para las portátiles de **Nintendo**, el estreno de la serie en **Gamecube** se saldó con resultados desiguales. ***Crystal Chronicles*** era impecable en lo visual y muy entretenido, pero descuidaba un aspecto tan propio de la saga como su argumento, en favor de un Modo Multijugador algo farragoso.

Ring of Fates no viene a enmendar el pasado, ni falta que le hace. Este cartucho desecha la modalidad multijugador (salvo para el apañado modo *wi-fi*) en favor de un RPG de acción que no ofrezca complicaciones. De hecho, ***Ring of Fates*** busca ser la entrega de *Final Fantasy* más accesible de toda la saga. El objetivo es acercar *Final Fantasy* a jugadores neófitos, a los que podría asustar el bagaje más *hardcore* de esta saga. Por ello, ***Ring of Fates*** es en realidad un juego de acción con toques de rol. La liviana historia se alterna con la exploración de mazmorras, en las que podemos saltar plataformas, mover objetos para resolver *puzzles* y librar combates con un control muy sencillo. Incluso los hechizos son muy accesibles: basta con seleccionar la esfera correcta en la pantalla táctil, y listo.

Ring of Fates sigue la filosofía de los últimos juegos de rol aparecidos para **Nintendo DS**, en los que el uso del *stylus* se circunscribe al menú de opciones, selección de equipamiento o mapa. Tampoco va a innovar en lo visual y sonoro, pero porque no lo necesita: el buen hacer de **Square Enix** hace que, por medio de una versión mejorada del motor de *Chocobo Tales*, ***Ring of Fates*** ofrezca un aspecto impecable. Su perspectiva isométrica ofrecerá escenarios detallados, tanto como los modelos de los personajes y los efectos gráficos. Únase a todo esto una magnífica banda sonora y estaremos ante un RPG que aprovecha la capacidad de la consola para ofrecer sana diversión.



EN CINCO LÍNEAS

La entrega más accesible de la saga Final Fantasy llega a la consola ideal, Nintendo DS, para divertir a lo grande.

QUÉ CUENTA

En la más pura tradición rolera, Yuri y Cherinka llevan una vida apacible. Pero estos dos hermanos no tardan en embarcarse en una gran aventura cuando Yuri descubra un arma ancestral.

SI FUERA TU PRIMER LIBRO SERÍA

TEO JUEGA AL ROL



LOS CREADORES

SQUARE ENIX
La fusión en 2003 entre Squaresoft y Enix dio lugar a un bulldozer de los videojuegos. Desde ese momento, la compañía ha ofrecido una batería de lanzamientos para todas las consolas, con especial profusión en las portátiles, donde ha sabido renovar el éxito de sagas como Final Fantasy o Dragon Quest.

CONFLICT
DENIED OPS

MIENTRAS CUBRE TUS ÁNGULOS

TÚ CUBRES SU ESPALDA

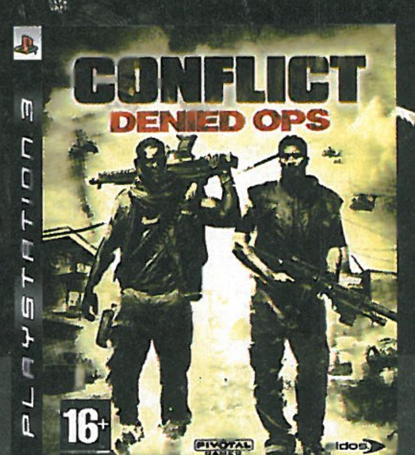
"El realismo bélico de la saga de Pivotal da el salto a la nueva generación"

REVISTA OFICIAL PLAYSTATION

BÁJATE LA DEMO EN EL BAZAR DE XBOX LIVE







DESPIADADA ACCIÓN MUNDO REAL IMPLACABLE TÁCTICA COOPERATIVA TEMERARIA DESTRUCCIÓN

Lidera a dos duros Agentes Paramilitares de la CIA en intensas misiones situadas en Sudamérica, África y Siberia. Cambia entre los dos hombres de tu equipo bajo intenso fuego enemigo o únete a un amigo en la campaña cooperativa online o en pantalla partida.

WWW.CONFLICTDENIEDOPS.COM















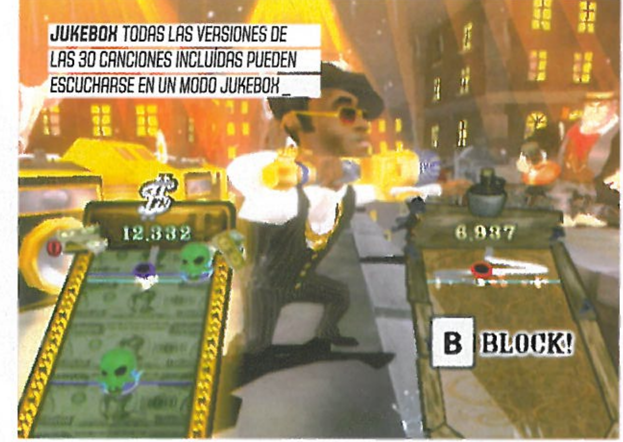




■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **ABRIL 2008**

WII

_GÉNERO **GUERRAS DE BANDAS Y VERSIONES LOCAS**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **THQ**
_DESARROLLADOR **PLANET MOON STUDIOS**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **2** _ON-LINE **NO**
_WEB **WWW.THQ-GAMES.COM/ES**



JUKEBOX TODAS LAS VERSIONES DE LAS 30 CANCIONES INCLUIDAS PUEDEN ESCUCHARSE EN UN MODO JUKEBOX_

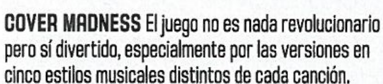




SCARYACHI SU DISEÑO ESTÁ INSPIRADO EN LA IMAGINERÍA DEL DÍA DE LOS MUERTOS MEXICANO_



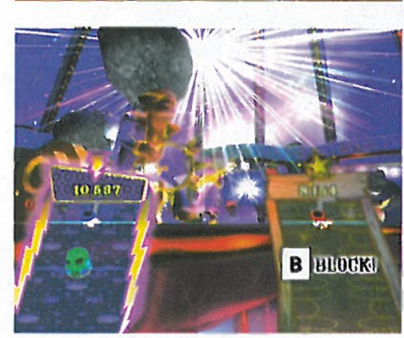




COVER MADNESS El juego no es nada revolucionario pero sí divertido, especialmente por las versiones en cinco estilos musicales distintos de cada canción.









_STAN BY

BAND MASHUPS

LA VIDA TE DA SORPRESAS, SORPRESAS TE DA LA VIDA, AY, DIOS... ESO, BÁSICAMENTE, ME HA PASADO CON BAND MASHUPS.

En seguida lo entenderéis: intentad recordar, los lectores más asiduos, de qué pie cojea un servidor. Si tenéis en cuenta reportajes pasados como el de *Guitar Hero III* o *Rock Band*, comprenderéis que mi querencia hacia los juegos musicales es acusada. Y si recordáis mejor todavía, podréis imaginar mi cara de estupefacción, seguida de una satisfacción muy cómplice y complacida, al escuchar en un primer testeo de ***Band Mashups*** una versión mariachi del tema *Master Exploder* de **Tenacious D** (sí, el de *The Pick of Destiny*, la canción revienta-cabezas). Repito: versión mariachi. Y no solo está ésa, también hay un *Master Exploder* country, un *Master Exploder* hip-hopero y un *Master Exploder* en versión banda de desfile (ahí es nada). Y hay más: también hay versiones en esos estilos de *Blitzkrieg Pop* de Ramones, *Spoonman* de Soundgarden o *Danger! High Voltage!* de **Electric Six**. ¿Y sabéis qué? No son buenas... ¡son buenísimas!

Así que, ¿qué narices es esto? Pues al grano: ***Band Mashups*** es una trasunto de *Guitar Hero* basado únicamente en movimientos de wiimote. Sobre un mástil vemos pasar notas con indicaciones de cómo mover el controlador para acertarlas. Hasta aquí todo muy sencillito y muy clónico, pero el juego tiene un giro interesante: cada partida es una competición con una banda rival por ver quién suena más alto (o quién suena, a secas). Así que no basta con acertar notas, hay que encadenar combos que permitirán usar ataques sobre tu adversario. Desencadenando estos ataques (tres tipos, que varían según la banda escogida, y que pueden ir mejorándose en el Modo Historia), conseguiremos hacer callar a los contrarios y puntuar más y mejor.

La gracia se remata con los grupos seleccionables: desde los **Scaryachi** (revolucionarios mariachis no-muertos) a **Hillbillies**, pasando por *freaks* de circo rockeros, góticos infernales o raperos. Cada grupo toca su propia versión de la canción disputada, y así surgen auténticas ensaladas estilísticas y perlas como el mexicanito «*loco en la mente, loco en la cabeza*» cantando a **Cypress Hill** que aún me tiene noqueado. Una versión final... ¿por favor?

EN CINCO LÍNEAS

Un clon de Guitar Hero para Wii sin guitarras, y con increíbles versiones de hitazos en cinco estilos musicales.

QUÉ CUENTA

El ascenso al estrellato de la banda de caricatura que hayas elegido. O algo así. En realidad da igual, el juego se sostiene él solito con sus excelentes versiones de clásicos contemporáneos.

SI FUERA UNA COVER BAND SERÍA

AXEL BOYS QUARTET

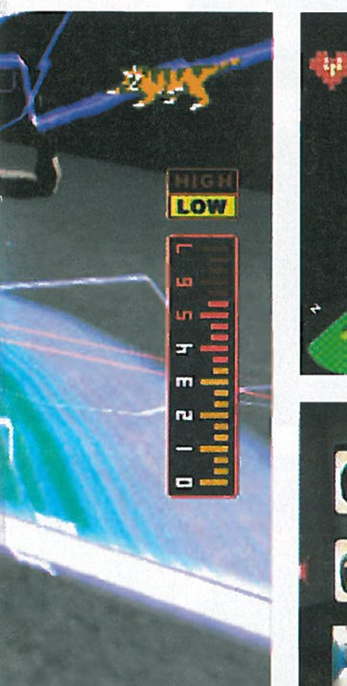


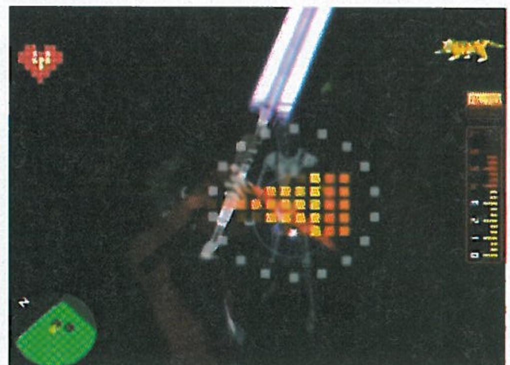
LOS CREADORES

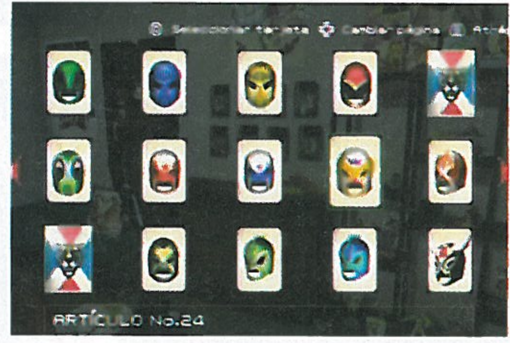
PLANET MOON STUDIOS La compañía afincada en San Francisco, California, es el proyecto de dos ex-desarrolladores de Shiny Entertainment (el estudio detrás de MDK), Nick Bruty y Bob Stevenson. Planet Moon es responsable de juegos como Giants: Citizen Kabuto, Armed and Dangerous, o el reciente After Burner para PSP.

CELL-WIIMOTE
Cuando te acercas a un combate con un jefe y el wiimote se convierte en un móvil para escuchar las instrucciones de Sylvia Christel, ya se intuye que No More Heroes es especial.

_GÉNERO **HACK&SLASH ÜBER-POSTMODERNO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **RISING STAR GAMES**
_DESARROLLADOR **GRASSHOPPER MANUFACTURE**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS / VOCES **CASTELLANO/INGLÉS**
_WEB **HTTP://WWW.NO-MORE-HEROES.CO.UK/**









FRANCESITA ADORABLE *EFECTIVAMENTE, ESTA CAPTURA ESTÁ AQUÍ ÚNICAMENTE POR ESE CULO*



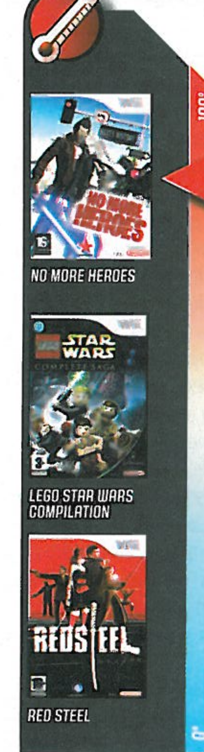




TRAGAPERRAS
Cada vez que realizas una ejecución, unos marcadores de tragaperras se activan. Si tienes suerte, entrarás en alguno de los modos especiales de combate, con pelos rubios a lo Saiyan y todo.

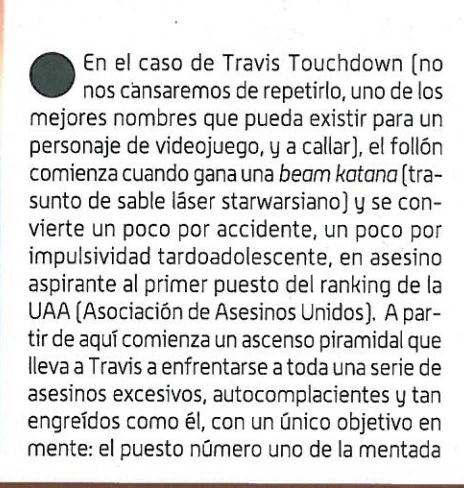






NO MORE HEROES

YA LO DECÍA AQUÉL: VIGILA POR QUÉ PUJAS EN EBAY, O PUEDE LIARSE LA MARIMORENA...

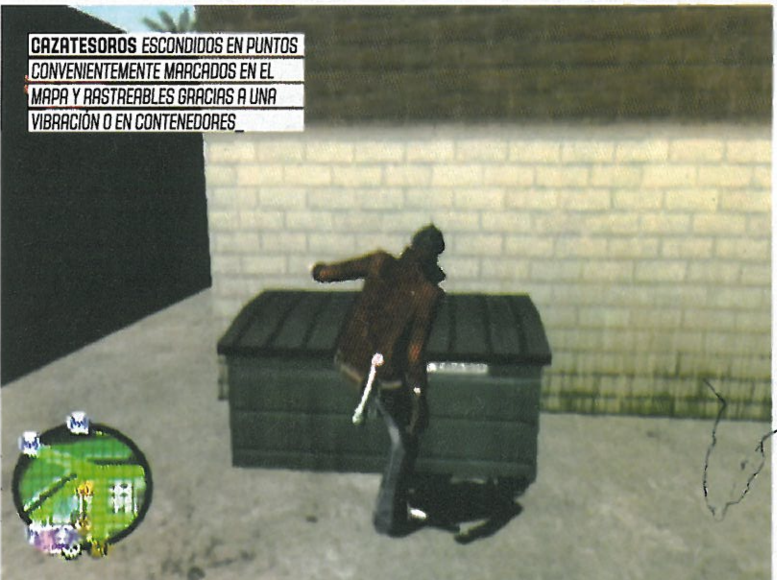


En el caso de Travis Touchdown (no nos cansaremos de repetirlo, uno de los mejores nombres que pueda existir para un personaje de videojuego, y a callar), el follón comienza cuando gana una *beam katana* (trasunto de sable láser starwarsiano) y se convierte un poco por accidente, un poco por impulsividad tardoadolescente, en asesino aspirante al primer puesto del ranking de la UAA (Asociación de Asesinos Unidos). A partir de aquí comienza un ascenso piramidal que lleva a Travis a enfrentarse a toda una serie de asesinos excesivos, autocomplacientes y tan engreídos como él, con un único objetivo en mente: el puesto número uno de la mentada clasificación. Aunque esto ya nos lo sabemos, ¿verdad? La pregunta que rondará la cabeza de muchos debe de ser: «*¿Es **No More Heroes** tan especial como parece?*» Y vamos a responderla rápido: sí, sin ninguna duda.

If you are going to Santa Destroy...

No More Heroes es un juego único, y no esperábamos menos de un título creado por **Suda 51** y su estudio Grasshopper Manufacture (ya sabéis, responsables de *Killer7*, productores de *Contact*, etc.). Se trata de una amalgama de referencias pop, un exceso estético, una reflexión constante desde el humor y la parodia (también excesivos) del género de acción, y una obra autoconsciente donde se juega constantemente con las expectativas del jugador y que, además, como juego de la plataforma a la que pertenece, logra encontrar un equilibrio delicioso entre la explotación de las posibilidades tecnológicas y la irreverencia hacia las mismas. El juego parece plenamente consciente de sus limitaciones, de sus errores y carencias, pero tampoco pretende disimularlas. Y se concentra en lo importante, en lo que realmente le interesa: la furia, el exceso visual y la acción hiperbólica.

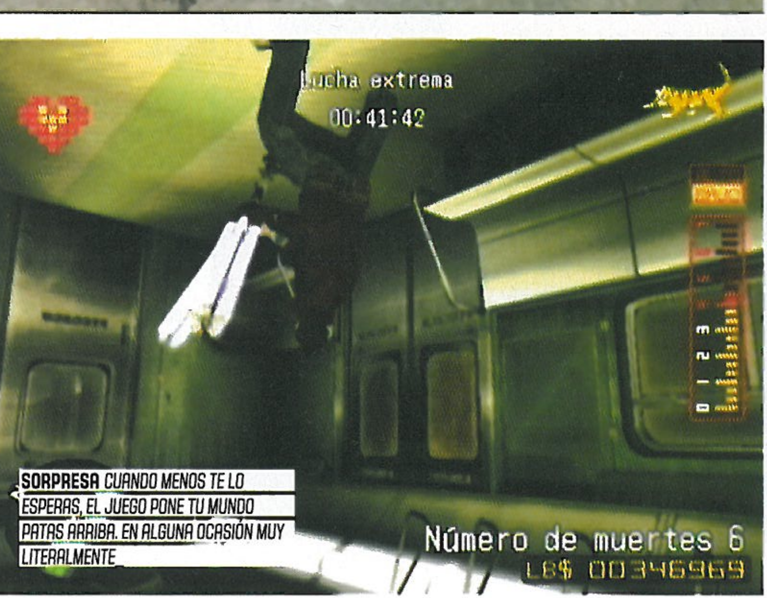
En este sentido, como apuntaba **John Tones** en el reportaje del número anterior (**Xtreme** 183) el lema de **Grasshopper**, «*Punk is not Dead*», es ciertamente revelador. ***No More Heroes*** se antoja como un producto de post-post-punk: despreocupado pero esteticista, furioso pero burlón, ruidoso pero sofisticado, banal pero ecléctico y reflexivo... como un **Serge Gainsbourg** versioneado por unos **Sonic Youth** pasados de vueltas y decibelios. **Suda 51** pretende un juego de acción desmesurado en el que no puede evitar volcar todo el poso cultural que tiene en su cabecita, y, aparentemente, le trae sin cuidado fallar un par de trastes por el camino. Lo importante es que ➔


CAZATESOROS ESCONDIDOS EN PUNTOS CONVENIENTEMENTE MARCADOS EN EL MAPA Y RASTREABLES GRACIAS A UNA VIBRACIÓN O EN CONTENEDORES_

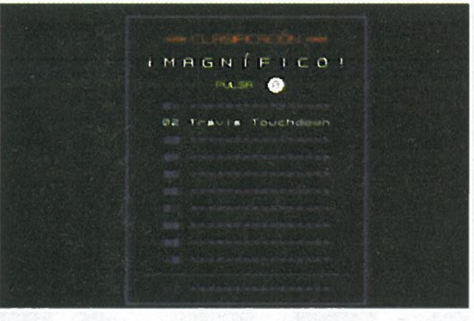


ATENCIÓN A LOS DETALLES LOS PAÑUELOS JUNTO AL SOFÁ, POR EJEMPLO





SORPRESA CUANDO MENOS TE LO ESPERAS, EL JUEGO PONE TU MUNDO PATAS ARRIBA. EN ALGUNA OCASIÓN MUY LITERALMENTE_




ATENCIÓN, PANTALLA SPOILER NO MIRAR



desde el momento en que el jugador plante un pie en Santa Destroy (la ciudad imaginaria repleta de asesinos con katanas, hachas y otras armas contundentes donde se ambienta el juego), se sienta abducido a una fantasía de risas, guantazos y guiños, sin perder ni un sólo momento la perspectiva de estar, efectivamente, en un videojuego.

Visita guiada

Lo que el jugador encontrará en ***No More Heroes*** son dos niveles de juego bien diferenciados: por un lado, las misiones de asesinato, para las que Travis ha de pagar un precio de entrada y que le enfrentan a los asesinos del Top 10 de la lista de la UAA. Por otro, Santa Destroy se presenta como un mundo abierto donde el jugador visita diferentes locales en los que obtener misiones, trabajitos, mejoras (nuevas técnicas, *beam katanas*, etc.) y algunos extras (camisetas ocultas en contenedores, videos, videojuegos...).

Ésta será sin duda la parte más polémica del juego, esos trastes mal pisados, ya que tanto gráficamente como en términos de jugabilidad, la exploración de Santa Destroy es deficiente. El control de la moto que Travis usa para desplazarse es cuestionable, los vehículos presentan unas cajas de colisión enormes que harán que te la des metros antes de siquiera rozarles el parachoques... Con todo, ***No More Heroes*** obliga a deambular por la ciudad sólo lo justo y necesario: Santa Destroy es poco más que un menú interactivo en el que moverse de misión en misión y comprar mejoras con mucho más estilo que unas opciones de texto. Santa Destroy, aunque cutrecilla, hay que sentirla.

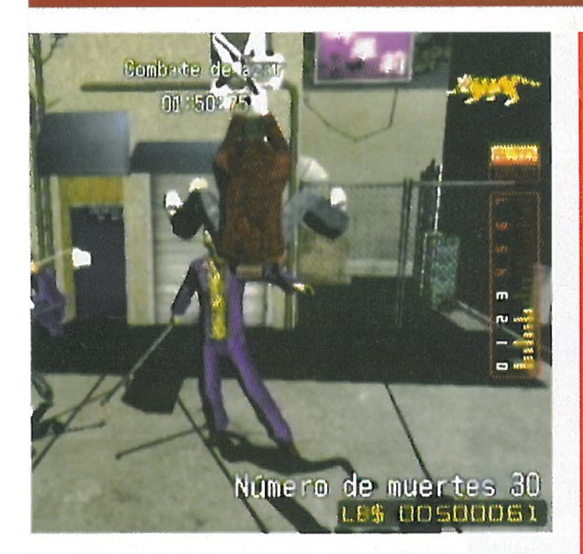
En términos generales, la dinámica general del juego es como sigue: eliminas a un asesino del *ranking*, ocupas su puesto, aceptas trabajos para obtener dinero con que comprar la entrada para el siguiente combate, exploras la ciudad en busca de extras y algunas misiones secundarias (como los combates a primera sangre en diferentes localizaciones), y te lanzas a por el siguiente super-asesino.

ENTRE EXCESOS Y CUCHUFLETAS, NO MORE HEROES REVOLUCIONA DESDE WII EL GÉNERO DE ACCIÓN.

Las misiones que pueden realizarse por dinero son de dos tipos. Por un lado, trabajos de poca monta (o tercera clase, como dice el juego, dejando claro que son curros humillantes pero necesarios... primera reflexión sobre mecánicas de ciertos tipos de juego *sandbox*), que abrirán la posibilidad de nuevas misiones de asesinato de diferentes modalidades (matar a X tipos en X tiempo y similares, el segundo tipo de tarea). Éstas pueden llegar a pecar de repetitivas, y resulta algo molesto que no se haya implementado la opción de repetir *in situ* una misión fallida, teniendo que volver a la agencia de trabajo a recibir de nuevo el encargo. Pero, repito, la necesidad de deambular es la justita, y algunas de las misiones (los retos a primera sangre, especialmente) son interesantes. Y, ante todo, aunque el juego nos imponga tareas repetitivas, duran el tiempo preciso como para que en el momento que el tedio amenace, éstas ya hayan terminado.

Killing me loudly

Las misiones para eliminar a los asesinos clasificados son harina de otro costal. También suelen seguir una estructura repetitiva (menos

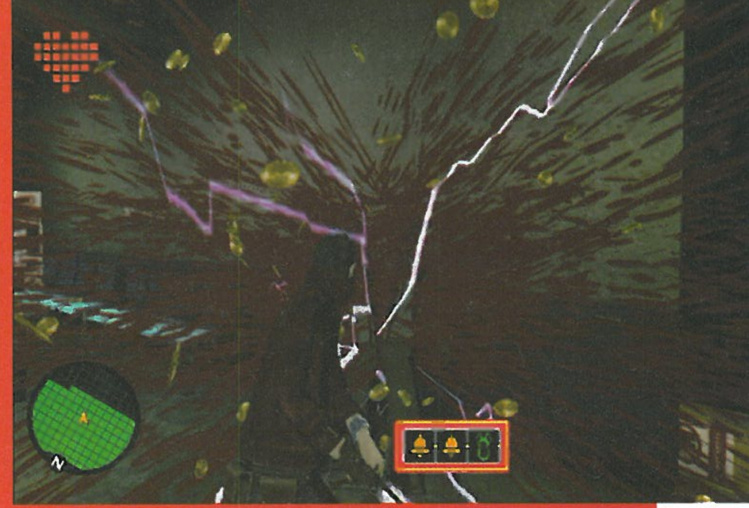




LOVIKOV LAS PELOTAS DE UN ASESINO RETIRADO SERVIRÁN PARA APRENDER NUEVAS TÉCNICAS, NOMBRADAS SEGÚN LAS DIFERENTES PERSONALIDADES DEL SMITH DE KILLER7

VERSIÓN PAL: MALA SANGRE

Eso se nos queda, mala sangre, cuando comparamos la versión PAL de ***No More Heroes*** con la americana. Todo el mundo está ya al corriente: los surtidores de sangre tan de *splatter samurai* y las numerosas y vistosas amputaciones han sido eliminadas de la versión que ha llegado a nuestro mercado. En su lugar, una serie de pixelacos negros hacen las veces de sangre. Y, bueno, esto, para un fan de *Buffy* acostumbrado (y satisfecho) con los vampiros que se convertían en polvillo al ser eliminados, no es una completa desgracia. Pero la versión PAL presenta más cambios, concretamente, en los combates con los jefes finales. En estos también se han eliminado las numerosas amputaciones y momentos de cierto ensañamiento *gore*. El problema, en realidad, es doble: por un lado, algunas de las secuencias no acaban de entenderse como consecuencia de los cambios y cortes. Pero, principalmente, el problema reside en una pérdida de fuerza. En un juego con una estética tan marcada, que bebe del cine de samurais, del *western*, del cine de acción más subcultural, del manga y del cómic, tan preocupado por buscar un



estilo propio a través de filtros, encuadres, planos, diseño de personajes muy concretos y en ocasiones referenciales... la desaparición de ciertos momentos, ya sean puramente efectistas o directamente expresionistas, resta enteros a unas secuencias y unos enfrentamientos marcados por el exceso y la caricatura. La jugabilidad permanece intacta, pero la estética de ***No More Heroes*** se resiente y mucho. ¿Eh? Ah, sí, la nota: sumad o restad en función del mosqueo.

cuando al juego le da por reirse de nosotros y salirse de su propia norma, a veces muy radicalmente... y hasta aquí puedo leer), en la que primero nos enfrentamos a una miriada de secuaces y luego al jefe final. Todo sigue una estructura muy tradicional del *hack n´slash*, pero encontrando siempre alguna tuerca a la que darle vueltas (los interludios bateadores en la misión contra Dr. Peace, por ejemplo), y, por supuesto, habiendo encontrado una fórmula estética y jugable propias.

El sable láser se controla tanto con los botones del *wiimote* como con su sensor. Éste controla la posición de la guardia (alta o baja, importante en relación a la de los enemigos) y los botones, los golpes. Técnicas más avanzadas llevan a usar ambos mandos con diferentes movimientos, muy especialmente los agarres ,que propician espectaculares, las muy reverenciales técnicas de lucha libre o los remates tras conseguir ciertos combos, que suelen ser devastadores. En su aparente sencillez, el sistema resulta excelente, habiendo huido parcialmente de una simulación meticulosa del uso de la katana y encontrado un equilibrio brillante entre la explotación de la novedad tecnológica y un esquema mucho más tradicional a través del uso de botones y el aspaviento recurrente pero complementario.

Este apartado de ***No More Heroes*** resulta realmente excepcional, no sólo por lo furioso, excesivo y ecléctico de su ritmo de juego, sino por abrir el camino a una nueva generación de juegos de acción, mamporros y espadazos con un apabullante reciclaje y regurgitado de mecánicas y estéticas clásicas, nuevas formas de control y una caterva de referencias pop y reflexiones soterrada.

Por supuesto, a esto contribuyen los personajes creados por **Suda 51**, y su guión y diálogos, repletos de clichés, sí, predecible a ratos, sí, pero hilarantemente paródico, reverencial y con múltiples alusiones a la actitud del asesino que pueden leerse como pensamientos en voz alta sobre la propia del jugador de acción. A fin de cuentas, Travis es un reflejo de muchos de nosotros: un *otaku*-barra-*freak* convertido en un super-yo a imagen de **Johnny Knoxville** (algo así como el pajero bello y molón que todos soñamos ser), que se convierte en héroe al comprar una espada en Internet (nosotros, al comprar un juego). Y **Suda 51** explota esta idea constantemente, desde el mismo sistema de guardado (que parece pitorrearse del jugador con un *«¿qué pasa, tienes que salvar porque te haces caquita?»*) hasta los enfrentamientos con los jefes finales. Al final, la inspiración de *El Topo* tenía que aportar algo más que una mera caza del asesino piramidal, y parte del componente iniciático también se filtra.

Y claro, además de todo eso, ***No More Heroes*** es gracioso, condenadamente gracioso. Y tiene estilo. Puestos a buscar analogías fílmicas, podemos decir que el *beat'em-up* ya tiene su *Kill Bill*.

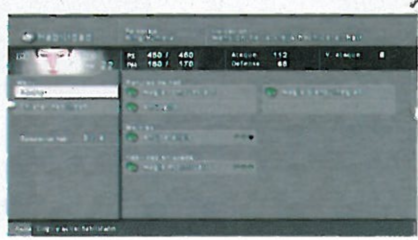
CONCLUYENDO

Horas y horas de acción exigente y un conglomerado de referencias, homenajes, y revisiones que formulan una estética propia y, desde luego, única en su plataforma. Y no nos olvidamos de la censura: leed el cuadro de ahí arriba...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
9,0	9,0	9,4	8,5	Wii	9,2

¡A FORMAR! ESA BARRA A LA DERECHA INDICA LA SALUD DE TU LÍNEA DE DEFENSA O LÍNEA DELANTERA. VARIAS MAGIAS Y HABILIDADES PUEDEN REFORZARLA_







MIRA LA IMAGEN DETALLADAMENTE ¿PODRÁS CON ÉSTE MUCHACHO A LAS 30 HORAS DE JUEGO?_

100°

BLUE DRAGON

LOST ODYSSEY

ENCHANTED ARMS

0°

_STAN BY

LOST ODYSSEY

Y AHORA, CON TODOS USTEDES, LA NUEVA PROPUESTA DE HIRONOBU SAKAGUCHI Y MISTWALKER, PLAGADITA DE ALTIBAJOS...

Vale, fans del padre de *Final Fantasy* y el rol nipón más clásico, aguantad los caballos un momento, que os veo venir. ***Lost Odyssey***, teniendo a los aficionados al RPG más tradicional en mente, está francamente bien, y además, **Sakaguchi** y compañía se preocupan de sazonar la fórmula, aunque sea ligeramente, con algunas opciones que me parecen realmente interesantes. Pero mucho me temo que no es oro todo lo que reluce, y **Mistwalker** no ha conseguido pulir ciertos lastres: algunos inherentes al propio género (y, por tanto, obviables para algunos jugadores), y otros lamentablemente no tanto, ya que tienen que ver directamente con ciertas decisiones en términos de diseño y ritmo que quien suscribe no acaba de entender ni compartir.

Las malas noticias, primero

Quien más y quien menos tiene claro el trasfondo argumental de ***Lost Odyssey***: Kaim Argonar es aparentemente el único superviviente de la batalla en los Altos del Wohl, donde un misterioso meteorito (muy impresionante la secuencia, todo hay que decirlo) arrasa el campo de batalla. Pronto descubrimos que Kaim es un inmortal amnésico con mil añitos en el cuerpo (aunque solo haya llegado a nivel 10... ejem), y pronto descubre también que en realidad no es el único sobre la faz de la Tierra: Sez, otra inmortal, ha sobrevivido también a la batalla, y durante la misión que se les encomienda desde el gobierno de Uhra (una de las naciones enfrentadas en un creciente conflicto bélico y diplomático multilateral) ambos se



_GÉNERO RPG NIPONAZO
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA MICROSOFT
_DESARROLLADOR MISTWALKER
_DISTRIBUYE MICROSOFT
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.MISTWALKER.INFO/LO.HTML

VISIÓN RECURRENTE MUCHO NOS TEMEMOS QUE VAS A LLEGAR A ODIAR ESTA PANTALLA_











encontrarán con otros personajes igualmente über-longevos.

No vamos a desgranar la historia, aunque el dato de los inmortales que irán uniéndose al grupo nos interesará cuando hablemos de mecánicas un poco más adelante. Baste decir sobre el resto que sigue ciertas pautas habituales en el videojuego y el manga nipón más épico, con mucho drama, mucho melodrama, momentos realmente emotivos, otros que lo intentan pero no lo consiguen por sobreexposición sentimental, abundantes giros argumentales y revelaciones grandilocuentes. Aquí, especialmente, entrará en juego la predisposición de cada uno: en mi caso particular, la historia peca de excesivamente efectista en demasiados momentos, y otros resultaron sorprendentemente emotivos (seguramente reforzados por la excelente banda sonora de **Uematsu**... ¿veis como no solo hablo de **Tenacious D**?).

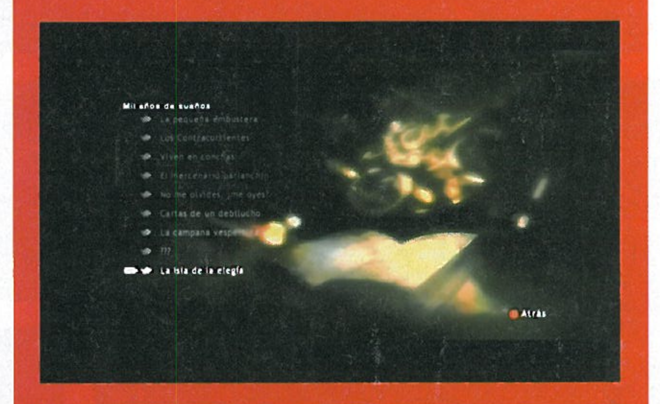
En cualquier caso, no deja de seguir ciertos estándares narrativos y una serie de tópicos que, en general, le sientan muy bien a la épica (el héroe taciturno que tiene que ir reconstruyéndose a sí mismo, las intrigas palaciegas, el pasado brumoso, la reina y el mendigo, etc). El problema con la historia está realmente en otro sitio. Y es que ***Lost Odyssey*** es un claro representante de una forma muy concreta y específica de realizar juegos, de rol y narrativos especialmente.

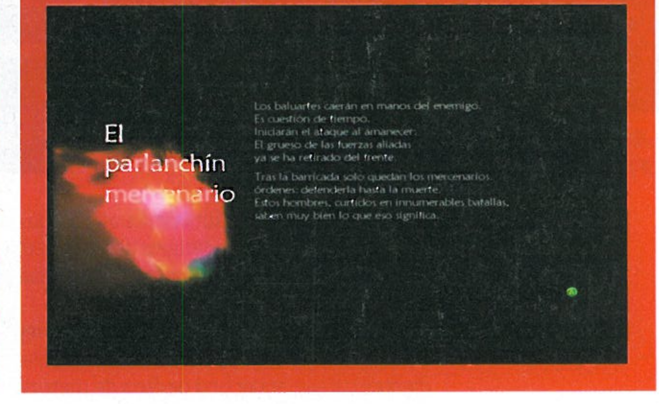
El juego presenta dos apartados muy diferenciados: la historia y la jugabilidad. Esto, que para muchos de nosotros deberían ser dos facetas indisolubles (y en muchos la casos, la primera nos trae sin cuidado en favor de la segunda), se convierten en ***Lost Odyssey*** en dos entidades casi independientes. Cuando el juego necesita contar una parte de la historia (lo que viene significando incrustar una secuencia animada), lo hace y punto. Y cuando llega el momento de jugar (el combate por turnos, principalmente), se olvida de convenciones y continuidades muy básicas en otros juegos o géneros para pasar a la acción (como la propia ubicación del combate, ya que cada vez que se activa un encuentro aleatorio, los personajes parecen trasladarse a un lugar concreto del escenario pactado anteriormente para arrearse los guantazos... nada que desentone demasiado, de todos modos, con la dinámica del combate por turnos donde los personajes reciben su porrazo con suma elegancia y caballerosidad).

Esto, por un lado, desde el momento en que se acepta el sistema por turnos, no debería suponer un problema. Por otro, cuando la historia está perfectamente incrustada en la estructura jugable y la transición de una dimensión del juego a la otra es ágil, tampoco. Encontramos este escenario en ***Lost Odyssey*** a menudo, con secuencias brillantes, espectaculares y bellamente realizadas. También algu- ➔

LITERATURA Y ENSOÑACIONES

Juguemos a los adivinos: vaticinamos que una de las partes más polémicas de ***Lost Odyssey***, una de esas por las que lloverán hostias en los foros habituales, serán los sueños de Kaim y el resto de inmortales. A lo largo del juego, algunos eventos activarán recuerdos soterrados de los personajes que aparecerán en forma de narración literaria apoyada por la música de **Uematsu** e ilustraciones. Los sueños-recuerdos pueden leerse si uno gusta, y luego son accesibles cada vez que Kaim descansa en una cama y desde el menú principal. Aportan nuevas capas y matices a la historia principal del juego pero, en lo que a este redactor respecta, son un auténtico coñazo. Bien escritas, vale, pero rompen el ritmo de juego (más todavía) y llegan a ser soporíferas.

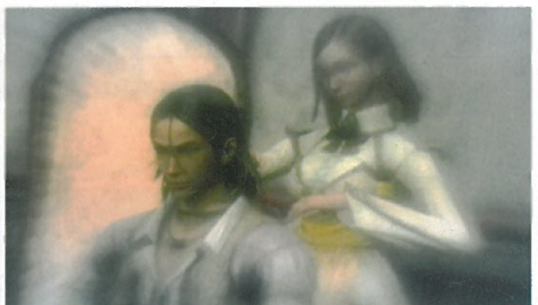




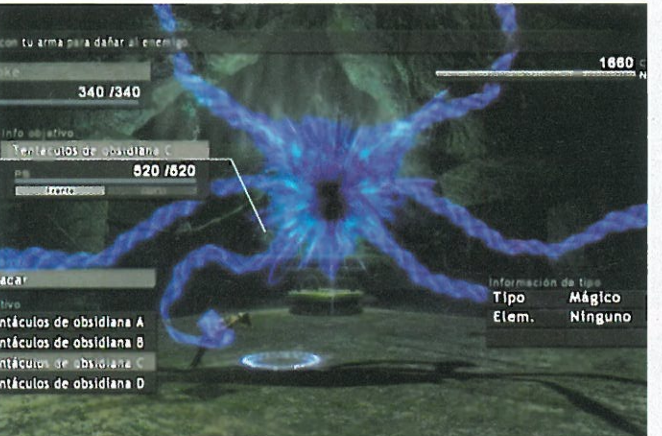
LA HISTORIA DE LOST ODYSSEY LLEGA A INTERPONERSE A UNA JUGABILIDAD MUY SÓLIDA



CON ESTE ANILLO *SI COINCIDEN LOS ANILLOS CONCÉNTRICOS PERFECTAMENTE, EL GUANTAZO PUEDE SER HISTÓRICO_*







JEFES FINALES No son un reto demasiado exigente siempre y cuando te preocupes de mejorar a tus personajes.







KELOLON DE PLATA *LO QUE SUDARÁS PARA CAZARLOS_*

nas donde se añade sutilmente un componente jugable (como el entierro de... alguien). Y en ningún caso molesta que la jugabilidad quede suspendida momentáneamente.

Sin embargo, cuando el juego te obliga a ver dos secuencias seguidas con sus correspondientes cargas, andar una decena de metros, y ver otras tantas escenas con sus, de nuevo, correspondientes pantallas de carga (que, además, durante todo el juego se hacen excesivamente pesadas), la cosa ya no está tan bien. Son decisiones de diseño que no puedo evitar cuestionar: ¿por qué darme el control del personaje si me lo vas a quitar en cinco segundos? Y sobre todo y ante todo: ¿por qué hacerlo tantas veces?

EL SISTEMA DE APRENDIZAJE DE HABILIDADES, UNO DE LOS MAYORES ACIERTOS DE SAKAGUCHI

No queda mucho espacio para hablar de lo realmente positivo de este juego, pero vamos allá. El combate en ***Lost Odyssey***, especialmente desde el momento en que controlas más de tres personajes, es bastante interesante: a los ingredientes habituales (magias de ataque, curación, apoyo, ataques físicos, habilidades...), se añaden opciones como los anillos (que otorgan *bonus*, pueden crearse con materiales encontrados y añaden algo de interactividad en tiempo real al sistema por turnos) o la formación en dos filas (delantera y trasera, siendo una la barrera defensiva de la otra, con lo que hay que llegar a un compromiso entre atacar a los hechiceros más poderosos, detrás, y debilitar progresivamente la formación). Pero salvando pequeños detalles, el combate resulta bastante convencional y *old-school* en términos de RPG, lo que será una bendición para algunos y un chasco para otros.

No obstante, uno de los aspectos más interesantes del juego es el del aprendizaje: cada personaje humano tiene ciertas habilidades y aprende automáticamente otras. Los inmortales, en cambio, solo pueden aprenderlas a partir de sus compañeros humanos o los objetos que el juego llama «accesorios».

Así, se tiene la opción de enlazar una habilidad de un humano con un inmortal, para que éste la vaya aprendiendo durante los combates (lo mismo con los objetos). Cada personaje tiene, por otro lado, varias ranuras de habilidad también configurables y que pueden ir ampliándose. Esto permite, en definitiva, que cada jugador configure a sus personajes como mejor le apetezca, desmarcándose en gran medida del sistema tradicional de árbol de experiencia prefijado, y otorgando más capacidad de decisión al jugador.

Lost Odyssey hereda las intenciones de ***Sakaguchi***, ya presentes en *Blue Dragon*, de introducir novedades en sistemas de juego tradicionales, pero sin alejarse demasiado de la orilla. Por desgracia, lo técnico le traiciona.

CONCLUYENDO

Si Lost Odyssey hubiera conseguido una transición mucho más suave y ágil entre el componente narrativo y el jugable, y hubiera podido evitar esas pantallas de carga tan plomizas, seguramente estaríamos ante un posible clasicazo. Casi.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
8,8	8,5	8,0	9,0	XBOX 360	8,5



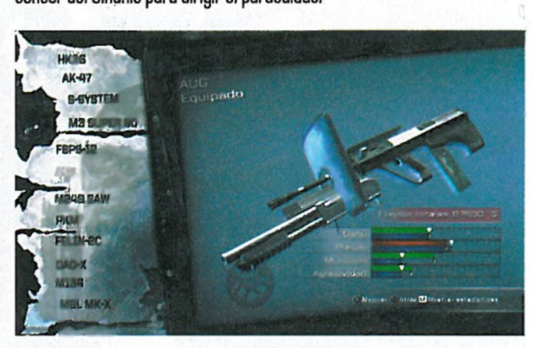
¡CORRE A BUSCAR
LA NUEVA REVISTA
CARTOON NETWORK!
¡REGALO!
LA PELOTA
MÁGICA
PLEGABLE
¡TODO
POR SÓLO!
3,95 €
1. Desdóblala.
2. ¡Hínchala
soplando
por la boca
y a jugar!
3. Después, deshínchala
presionando la válvula
con el dedo.
JUEGA CUANTO
QUIERAS Y LUEGO
¡GUÁRDATELA EN
EL BOLSILLO!
CARTOON NETWORK
REGALO:
LA PELOTA
MÁGICA
PLEGABLE
LOS LIBROS DE
SPIDERWICK
ACCIÓN AL
100 X 100
CÓMIC
DE
'BEN 10'
CINE: 'LAS CRÓNICAS
DE SPIDERWICK'
PASATIEMPOS
PÓSTER
CHISTES
CONCURSOS
Es una publicación de GRUPO ZETA
CARTOON NETWORK
™ & © 2008 Cartoon Network



CEPORREZ AL CUBO SÓLO A ESTE PAR DE MASTUERZOS SE LES OCURRIRÍA LIARSE A TIROS EN UN DEPÓSITO DE MISILES...



VUELA, PEQUEÑO MERCENARIO En PS3 podrás usar el sensor del Sixaxis para dirigir el paracaídas.





MÁS PASTA Completa misiones secundarias para ganarte un bonus económico.



_NEMESIS «EL PERRO DE LA GUERRA»

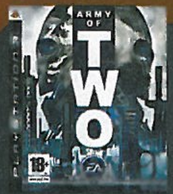
ARMY OF TWO

¿OBRA MAESTRA? ¿HYPE? NI TANTO NI TAN CALVO. ES UN GRAN SHOOTER, AUNQUE NO LA REVOLUCIÓN QUE ESPERÁBAMOS

Para un servidor, habría sido mejor no haber recibido información, y menos aún haber tenido la oportunidad de probar las sucesivas versiones *beta* de **Army Of Two** hasta tener el juego terminado en las manos. De esa forma, habría visto el juego como lo que es, un excelente *shooter* cooperativo, sin pensar en lo que ha perdido el juego por el camino, desde su presentación en sociedad en la feria **E3** del 2006. En aquella ocasión, salí del stand de **EA** alucinando con la calidad gráfica del juego y el extraordinario grado de compenetración entre los dos personajes. Casi dos años después, ambos elementos están presentes en el producto final, pero ya no hay rastro del minijuego con el que resucitar al compañero muerto, de la utilización de tampones para bloquear las hemorragias o los prometidos saltos en *rapel*. Y no es lo único que se ha quedado en el tintero, pero tampoco es cuestión de amargarse por «lo que pudo ser», sino alegrarse de «lo que es» ***Army Of Two***: un *shooter* contundente, un arcade brutal centrado en una pareja de mastuerzos blindados hasta el tuétano, capaces de aniquilar ejércitos enteros a base de testosterona y toneladas de munición.

Las berraqueces, mejor por parejas

Ni el más descerebrado de los subproductos de la **Cannon** (*Delta Force, El Guerrero Americano, Desaparecido en Combate*) podría haber acogido una pareja como la que componen Salem y Rios. Dos veteranos *rangers* que deciden hacer de su ardor guerrero una lucrativa profesión y, tras comenzar a trabajar a sueldo de una corporación militar privada (como las que operan realmente en Irak) se aventuran sin contemplaciones en los puntos más calientes del planeta. Ellos dos solitos, con un par de cojones. Aunque ***Army Of Two*** introduce en el argumento esce-



_GÉNERO SHOOTER MOSTRENCO POR PAREJAS
_PAÍS CANADÁ _COMPAÑÍA EA GAMES
_DESARROLLADOR EA MONTREAL
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.EA.COM/ARMYOFTWO



ESTO SE HUNDE ES LO QUE TIENE DINAMITAR UN PORTAAVIONES: TODO LO QUE HABÍA EN CUBIERTA SE TE VIENE ENCIMA

HASTA QUE LA MUERTE LOS SEPARE

La cooperación entre Salem y Rios es el eje central de *Army Of Two*. Cuando uno cae, el otro acude en su rescate. Mientras uno atrae el fuego rival (disparando el *aggrometer*), el otro rodea a los enemigos. Estas mismas tácticas se aplican al modo multijugador *on-line*, en el que combatirás por parejas contra otros usuarios, con la posibilidad de mejorar el armamento con la pasta conseguida.



SIN SER EL TÍTULO REVOLUCIONARIO QUE NOS HABÍAN PROMETIDO, ARMY OF TWO ES VISTOSO, VIBRANTE Y DEMOLEDORAMENTE ARCADE.







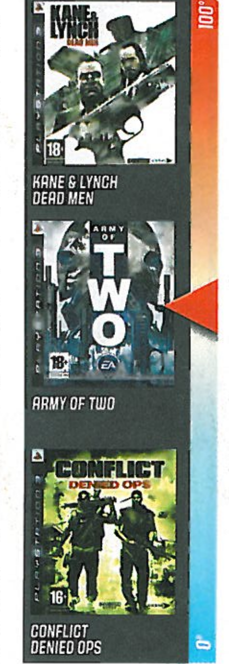
narios y situaciones tristemente reales (Mogadiscio en 1993, Afganistán el día posterior al 11-S, Irak, el huracán Katrina), **EA Montreal** ha concebido un arcade puro y duro, en el que el realismo se limita al apartado gráfico. De otra forma, habría sido imposible explicar como dos fulanos, por muy blindados que estén, pueden sobrevivir al enfrentamiento directo contra ejércitos enteros.

Además del uso de todo tipo de armamento (fusiles automáticos, pistolas, granadas, lanzamisiles, rifles de francontirador), y el reparto indiscriminado de mamporros a mano abierta cuando el enemigo está cerca (**Bud Spencer**, ya tienes herederos), Salem y Rios cuentan el uno con el otro para salir vivos de cada batalla. La complicidad entre los dos supera con mucho a la de *Kane & Lynch*. Si uno cae herido, el otro acude en su rescate, le arrastra y cura sus heridas en lugar seguro. Si uno tiene que acceder a un lugar elevado, el otro le ayuda a trepar. Es posible intercambiar las armas en pleno combate, y en el arranque de muchas misiones un personaje controlará el paracaidas mientras el otro limpia el punto de aterrizaje con el rifle de francotirador. La conexión Salem-Rios es el eje central, el corazón de *Army Of Two*, y por ello **EA Montreal** ha dedicado la mayor parte de sus esfuerzos en dotar al juego de una IA lo suficientemente evolucionada como para reproducir con un jugador y la máquina, en la medida de lo posible, la compenetración que habría entre dos usuarios humanos. Esta claro que nada podrá emular el jolgorio que produce compartir ***Army Of Two*** con un amigo (en pantalla partida o vía *on-line*), pero la PAI (Partner Articial Intelligence) y la posibilidad de dar órdenes a la CPU via *headset* facilita bastante la tarea.

Dos gigantes con ganas de mambo

Aunque su número de fases es bastante más corto de lo que nos gustaría, el Modo Campaña de ***Army Of Two*** es pródigo en situaciones tan excesivas como la anatomía de sus protagonistas: desde surcar en paracaidas los cañones de Afganistán a corretear por la cubierta de un portaaviones en pleno naufragio. Todo ello a través de unos gráficos impresionantes, sobre todo en lo que respecta al tamaño de la pareja protagonista. Desde *Gears Of War* no habíamos visto unos personajes tan tochos correteando por un *shooter* en tercera persona, a los que hay que sumar además el papel de los enemigos, de tamaño también considerable e inteligencia variable. Algunos se comportarán como lo haría un soldado real, buscando constantemente cobertura ante los disparos, mientras que otros ejercerán de fanáticos descerebrados, lanzándose a por ti con un cinturón de explosivos anudados a las lorzas. En cualquier caso, no tendrás un momento para aburrirte, ya que además podrás resolver misiones secundarias que te proporcionarán un dinerito extra. Con la pasta es posible comprar nuevo armamento y tunear el ya existente con silenciadores, lanzagranadas o blindajes especiales.

Sin ser la revolución prometida, ***Army Of Two*** es un gran juego. Vistoso, vibrante y muy arcade. Una buena alternativa si ya te cansaste de *Kane & Lynch* y quieres guerrear por todo el planeta junto a un amigo.



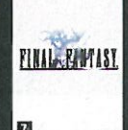
CONCLUYENDO
No es la obra maestra que debió ser, pero aporta buenas ideas y una mecánica cooperativa intachable.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
8,8	8,7	8,5	8,0	8,4	8,4



7+ 12+

PSP





_GÉNERO RPG TELARAÑESCO
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SQUARE ENIX
_DESARROLLADOR SQUARE ENIX
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLÉS
_WEB WWW.FINALFANTASY1.ES





CIUDADES DORMITORIO. Poco que hacer en ellas, aparte de comprar armamento, armaduras, magia e ítems, visitar el santuario o la posada y si tienes suerte, algún pub.











_THE ELF

FINAL FANTASY FINAL FANTASY II

100°

FINAL FANTASY TACTICS: T.W.O.T.L.

FINAL FANTASY II

FINAL FANTASY

0°

LA SAGA DE SQUARESOFT NACIÓ HACE MÁS DE 20 AÑOS Y LO HIZO DE ESTA MANERA...

PSP ha sido la consola elegida para conmemorar el veinte aniversario del nacimiento de la saga, si bien antes **WonderSwan Color**, **PSone** y **GBA** ya tuvieron su ración correspondiente de episodios primigenios. Retomando parte del armazón gráfico de las otras versiones, **Square Enix** ha elaborado dos UMD que ningún seguidor de *FF* debería perderse. Escenarios, personajes y, sobre todo, el mapa principal han sido redibujados completamente para adaptarse, en la medida de lo posible, a los nuevos tiempos, al igual que la banda sonora, actualizada en lo técnico pero manteniendo intacta esa magia evocadora de tiempos mejores. En contenido extra tampoco se han quedado cortos y además del bestiario y la galería de arte se incluyen nuevas mazmorras y desafíos. Pero la recreación del pasado en el presente tiene sus inconvenientes y en este caso radica en la gran simplicidad de su esquema y desarrollo, sobre todo del primer capítulo. Esto implica ciudades con escasa población, muy pocos diálogos, un entorno frío en el que la emoción y el drama corren por cuenta del jugador y además, esto sí se podría haber optimizado, una cantidad exagerada de combates. Hace 20 años las cosas eran así y conviene mentalizarse antes de comenzar a jugar. Del primer capítulo me quedaría con su maravillosa simplicidad, su prólogo jugable y el objetivo claro de recuperar los cuatro cristales; del segundo con su guión más elaborado, sus cuatro protagonistas con su sistema de evolución y el sistema de palabras clave. *FF* y *FFII*, dos RPG puros, duros y descarnados, con la magia de lo simple, lo efectivo y lo imperecedero, como esas escrituras milenarias grabadas en piedra.

DOS FÓRMULAS BÁSICAS Y A LA VEZ MAGISTRALES PARA CONOCER LOS INICIOS DEL GÉNERO

CONCLUYENDO

Merecido homenaje con un nuevo apartado gráfico bello y entrañable, melodías remezcladas de gran solidez e interesantes extras como el bestiario o las nuevas mazmorras. El desarrollo permanece fiel al básico esquema original y hay demasiados combates.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,0	8,5	7,8	8,0	8,0

PSP



VEN A CONOCER
EL CLUB CANALLA
DJS, ACTUACIONES, SHOWS ERÓTICOS, VIJOCKEYS, VIPS

Dirty Princess, La China, Javier Andreu, La Prohibida, David Kano, Vinila Von Bismark, Telephunken, Smart, Roberta Marrero, la Nueva Carne, Digital XXI...
¡¡Y un montón de canallas chics!!

MADRID
JUEVES 28 DE FEBRERO 23h
SALA COOL

Isabel la Católica, 6 Madrid

COOL ballroom
COOL BALLROOM

PRÓXIMA FIESTA: JUEVES 27 MARZO 23h
EN CLUB MONDO BARCELONA
Moll de España s/n Edificio Imax

mondo
LIFE IS A GAME

www.clubcanalla.com
LA COMUNIDAD QUE CAMBIARÁ TU VIDA









¡COCÍNAME BIEN EL MARISCO, CONEJITA!

En la Aldea de Puka encontraremos dos establecimientos: el Café de la Liebre y la Cocina de Puka. Aquí podrán cocinarnos sabrosos platos y postres, siempre y cuando entreguemos los ingredientes necesarios y cierta cantidad de dinero. Ingerir estos suculentos manjares nos permitirá ganar experiencia y aumentar notablemente los puntos de vida. Eso sí, algunos de los ingredientes serán muy difíciles de encontrar...

_THE ELF

ODIN SPHERE

LOS MEJORES GRÁFICOS EN 2D JAMÁS VISTOS, UN DESARROLLO ACTION RPG EMBRIAGADOR Y ADEMÁS, EN CASTELLANO



Pocos, muy pocos segundos hacen falta para darnos cuenta de que estamos ante algo tremendamente grande. La conjunción de talento, buen hacer y atención al detalle han hecho de ***Odin Sphere*** una obra maestra digna de reposar para la eternidad, y en lugar privilegiado, en la mejor de las colecciones de arte digital. Dejad que la esférica pantalla de presentación se desvanezca ante vosotros y dedicad unos minutos a presenciar la soberbia introducción y presentación de los cinco protagonistas. Es más que posible que para entonces vuestros ojos chisporroteen de mala manera o la misma baba haya rebotado contra el suelo una y otra vez. Si todavía no tenéis el juego, que sale el 14 de marzo, mirad estas pantallas y el efecto será similar...

Pero, ¿es un juego de PS2?

La respuesta es sí, aunque cueste reconocerlo. Las aptitudes de **Vanillaware** a la hora de recrear entornos bidimensionales de altísima calidad, complejidad y excelso colorido ya eran conocidas por los pocos privilegiados que caímos rendidos ante aquel juego de **Saturn** (posteriormente convertido a **PSP**) llamado *Princess Crown*, que todavía se resiste a visitar Occidente. Aunque sí hemos podido disfrutar en Europa de su otra original creación, *GrimGrimoire*. ¿Qué tendrá ***Odin Sphere*** que compañías como **Atlus** y **Square Enix** se han abalanzado sobre él con estruendo y alboroto? Intentaré explicároslo, aunque describir tanta belleza con simples palabras no es nada fácil. Se podría decir, fríamente, que estamos ante un *action RPG* de corte bidimensional, pero en su interior late un portentoso corazón multicolor que sobrepasa con creces la capacidad torácica de nuestra veterana **PS2**. Este poderoso músculo le ha dotado de una carismática colección de personajes animados y creados artesanalmente, que respiran, parpadean, lloran y se mueven como si realmente tuvieran vida propia, desde el más insignificante de los enemigos a los omnipresen-

PlayStation 2

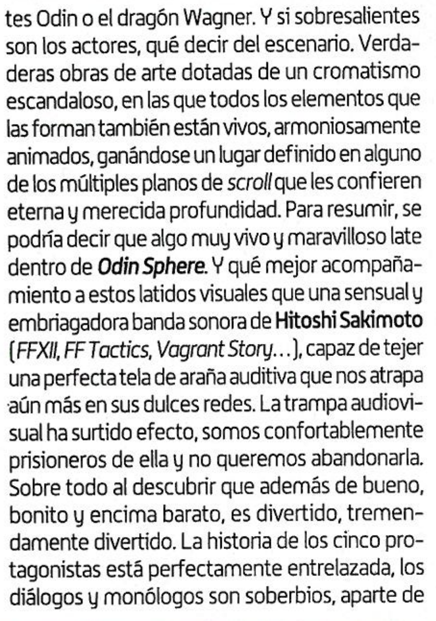
_GÉNERO EL RPG MÁS BONITO QUE HA PARIDO MADRE
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SQUARE ENIX
_DESARROLLADOR VANILLAWARE
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLÉS
_WEB WWW.ODINSPHERE.ES

EN TRES PANTALLAS



PLANTA LAS SEMILLITAS... Y obtendrás frutos que aumentarán tus puntos de vida_

UN GPS MITOLÓGICO Señala escenarios nuevos y completados para rejugarlos_



PUNTÚAME SI TE ATREVES Al completar cada nivel, tu actuación (tiempo empleado y energía perdida), será evaluada_



5 HISTORIAS LOS CINCO PROTAGONISTAS VIVEN EL DESARROLLO DE ODIN SPHERE DESDE OTROS TANTOS PUNTOS DE VISTA DIFERENTES_



MAGIA EN MOVIMIENTO A PESAR DE SUS DIMENSIONES, CADA PERSONAJE CUENTA CON SORPRENDENTES RUTINAS DE ANIMACIÓN_

BESTIAS EN 2D

Gran parte de su innegable personalidad se lo debe al sistema de combates. Los escenarios están representados por coloristas entornos de hipnótico *scroll* horizontal y los enemigos por todo tipo de criaturas, desde ranas venenosas a dragones de tamaño descomunal.







tes Odin o el dragón Wagner. Y si sobresalientes son los actores, qué decir del escenario. Verdaderas obras de arte dotadas de un cromatismo escandaloso, en las que todos los elementos que las forman también están vivos, armoniosamente animados, ganándose un lugar definido en alguno de los múltiples planos de *scroll* que les confieren eterna y merecida profundidad. Para resumir, se podría decir que algo muy vivo y maravilloso late dentro de ***Odin Sphere***. Y qué mejor acompañamiento a estos latidos visuales que una sensual y embriagadora banda sonora de **Hitoshi Sakimoto** (*FFXII, FF Tactics, Vagrant Story...*), capaz de tejer una perfecta tela de araña auditiva que nos atrapa aún más en sus dulces redes. La trampa audiovisual ha surtido efecto, somos confortablemente prisioneros de ella y no queremos abandonarla. Sobre todo al descubrir que además de bueno, bonito y encima barato, es divertido, tremendamente divertido. La historia de los cinco protagonistas está perfectamente entrelazada, los diálogos y monólogos son soberbios, aparte de exquisitamente doblados (inglés y japonés), y los momentos de acción rozan el delirio gracias a combates de gran intensidad y a un desarrollo horizontal eminentemente *arcade* que alcanza su punto álgido en los duelos contra los *bosses*.

Esto es sólo el principio...

Tras esta manida frase se encuentra una gran verdad. ***Odin Sphere*** oculta en sus páginas prólogo, seis capítulos y epílogo para cada uno de sus protagonistas, además de un capítulo final en el que tendremos que elegir al personaje adecuado en cada momento para alcanzar el final «bueno». Tendremos acceso a un completo cursillo de alquimia y cocina para elaborar poderosas pociones ofensivas y defensivas, y sabrosas recetas que elevarán nuestra experiencia/puntos de vida a lo más alto. También practicaremos botánica plantando semillas y obteniendo sus valiosos frutos; nuestras artes en el combate serán evaluadas y recompensadas en base al tiempo empleado y daño recibido; podremos revisitar mundos ya completados y observar todas las secuencias de diálogos en el historial de eventos... Y todo ello a lo largo de más de 45 horas de juego, con la posibilidad de elegir entre 50 y 60 Hz. Aunque más allá de planos de scroll, *sprites* gigantescos y demás tecnicismos se encuentra un *action RPG* acogedor, fácil de jugar pero profundo en su desarrollo, en el que se entrelaza el destino de sus protagonistas con el tuyo hasta formar un solo corazón, un solo latido simultáneo, tan poderoso que cada vez que vibra sacude los cimientos tridimensionales del videojuego actual.

CONCLUYENDO

Odin Sphere es el mejor action RPG creado hasta la fecha, en cualquier formato, con un salvaje y exuberante apartado gráfico que trasciende todas las fronteras tecnológicas. Súmale un enérgico desarrollo que te atrapará sin remisión.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL (PS2)
9,6	9,0	9,2	9,2	9,3

_STAN BY

TUROK

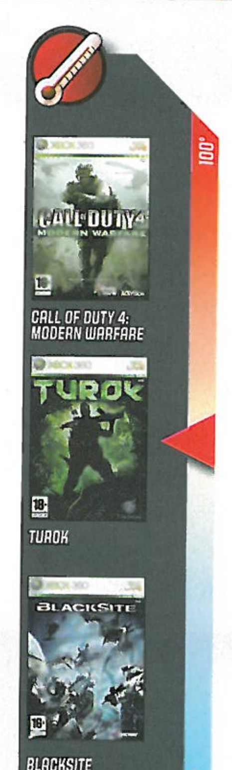
A GUANTAZOS CON DINOSAURIOS. BIENVENIDOS AL PARQUE JURÁSICO MÁS ENGORILADO...





MOMENTO JURÁSICO
CRUZ DE NAVAJAS POR UN BISTEC_





CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

TUROK

BLACKSITE

Si Turok se hubiera dejado ver por el parque de atracciones paleontológico de **Spielberg**, otro gallo les hubiera cantado a **Sam Neil**, **Jeff Goldblum** y compañía. Ni correr ni gaitas: a los velociraptores se les despacha a golpe de cuchillo, y punto pelota. Y lo cierto es que más de uno por aquí nos alegramos de que un personaje como Turok debute en la actual generación de consolas con un juego más que digno, cuando seguramente pocos daban un duro por él.

Humildad y cuchillos gordos

Lo primero que nos alegra de este ***Turok*** es que la historia que mueve el juego sea sencilla y directa: Turok y su compañía de marines-del-espacio-o-lo-que-sean llegan a un planeta para eliminar a un tipo llamado Kane con el que Turok comparte un turbio pasado. Son derribados durante la aproximación, y acaban abandonados a su suerte en un entorno que, a nadie sorprenderá, se parece muchísimo a la Tierra Salvaje marveliana: vegetación espesa y dinosaurios malencarados a cascoporro. A partir de aquí, todo el argumento gira en torno a una idea muy lógica: conseguir salir del puñetero planeta. Todas las misiones que tendrá el jugador encarnando a Turok (en el que nos introducimos de forma literal, con un requiebro inmersivo muy bien traído: un travelling de cámara desde un plano general al interior de su cráneo y hasta sus ojos) tendrán como único propósito encontrar la forma de escapar, intentando primero reunir a toda la tropa (diseminada por parte de la geografía del planeta debido al cacharrazo) y, después, sobrevivir y conseguir un transporte. Y si es rápido, mejor.

La historia no se anda con aspavientos, ni pretende profundizar en donde no debe: los personajes son unos mastuerzos que se comportan como tales y sus conflictos juegan siempre en favor de la jugabilidad. Y, por otro lado, el enfrentamiento contra los hombres de Kane es inevitable (en términos argumentales y de necesidad jugable) pero a éste no lo veremos más de la cuenta, ni su relación con Turok será objeto de dramatizaciones que, en realidad, no vienen al caso: ¿a quién narices le preocupa el pasado con un tiranosaurio rugiéndote en la nuca? De hecho, aparece también algún secundario relevante en lo narrativo, pero que ni siquiera acabará convertido en jefe final trilladito o similar: su única función es tridimensionalizar la historia sin distraer la atención de lo importante: la selva, los dinos y los guantazos.

Turok, el juego, vive para abandonarnos a nuestra suerte en una serie de ambientes hostiles e inquietantes. Nada más y nada menos. Las excusas serán sencillas («ve allí y consigue el transmisor»), y los escenarios son inequívocamente lineales. Pero la espesura de la jungla y un uso bastante eficiente del cada vez más omnipresente **Unreal Engine 3** juegan a engañarnos. Y lo consiguen. La sensación constante es la de estar en una selva frondosa, inabarcable, prehistórica (por supuesto) y rebosante de peligros. A lo que contribuye, de forma muy notable, el sonido del juego. El cual, además



LA HISTORIA EN TUROK CUMPLE LA FUNCIÓN JUSTA DE SITUAR, MOVER Y JUSTIFICAR LOS GUANTAZOS HOMBRE-DINO

_GÉNERO **EXTINCIÓN A GOLPE DE CUCHILLO**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **TOUCHSTONE**
_DESARROLLADOR **PROPAGANDA GAMES**
_DISTRIBUYE **ATARI**
_JUGADORES **1-16** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.TUROK.COM**



UN CÓMIC PROLÍFICO

Los más avispados sabrán que Turok nació personaje de cómic, hace más de medio siglo, en 1954, y pasó por varias editoriales (Western Publishing, Valiant, Acclaim Comics), sufriendo cambios con cada nueva encarnación hasta convertirse en el nativo americano descendiente de una larga tradición de caza-dinosaurios que llegó a las consolas en el primer *Turok* de N64. También los tebeos desarrollaron la idea de la Tierra Perdida, que ahora es un planeta-granja y no una anomalía temporal.







FUNCIÓN B PROBAD LA FUNCIÓN ALTERNATIVA DE CADA ARMA PRONTO. ES UNA AYUDA CONTRA LOS DINOS MÁS INQUIETOS_



de contribuir al ambiente, afecta a la mecánica: ***Turok*** es un juego en primera persona bastante convencional, pero Turok, el personaje, tiene debilidad por el cuchillo y el arco, lo que desembocará en algunos momentos de sigilo (opcional), donde el sonido, los pasos de los enemigos o las voces, serán utilizables de forma efectiva. Es decir, realmente puede ubicarse al objetivo que acechamos gracias al sonido. Igual que, en otras circunstancias, a los dinosaurios que nos acechan a nosotros entre la maleza. Y ya por esto, ***Turok*** merece un respeto.

Además, la mecánica directa y casi planita de *shooter* en primera persona se edulcora con un diseño de armamento interesante: cada arma tiene una segunda función, en ocasiones obvia (fusiles con lanzagranadas), en otras útil (sistema rastreador para el lanzamisiles) y en otras imaginativa (colocar las ametralladoras en el suelo como fuego de apoyo) o no tanto pero muy bien traída (un clásico: las flechas explosivas para el arco). La variedad en el arsenal, por una vez, más allá de quedar bien en una hoja de producto, sirve para abrir el abanico táctico y las posibilidades del jugador. Y es, también, aplicable en el Modo Multijugador (muy, muy digno) del juego.

Y luego está el uso del cuchillo, que permite, pulsando el gatillo derecho en el momento correcto (indicado en pantalla) realizar ataques letales y definitivos (que también pueden usarse en multijugador) contra enemigos razonables (no contra T-Rex, vaya, al menos hasta que lo tumbas...), y que acaban de redondear la brutalidad y el salvajismo testosterónico (me perdone el diccionario) del juego.

Nada hay revolucionario en ***Turok***, ni realmente sobresaliente. Pero recicla varias ideas con maña y las aplica a una historia directa, consciente de sus limitaciones, encontrando una jugabilidad muy defendible.

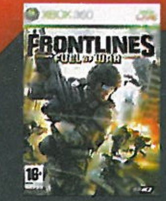
BOCAZAS. Turok irá acompañado en muchas ocasiones de otros soldados, que lo cierto es que resultan bastante útiles en cuestiones de potencia de fuego. Los dinos son otro cantar: tienden a neutralizar rápido a la IA, y algunos son duros y escurridizos.

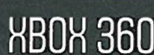


CONCLUYENDO
Para aficionados al *shooter* en primera persona que necesiten un digno descanso de sus COD o Halos...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
7,7	8,5	7,8	7,5	7,8	8,0

16+





_GÉNERO SHOOTER MULTIDISCIPLINAR
_PAÍS ESTADOS UNIDOS _COMPAÑÍA THQ
_DESARROLLADOR KAOS STUDIOS
_DISTRIBUYE THQ
_JUGADORES 1-32 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.FRONTLINES.COM

100°

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

FRONTLINES: FUEL OF WAR

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

0°





DRONES ARMAS, TANQUES... ¿Y JUGUETES? LOS DRONES TELEDIRIGIDOS SON MÁS LETALES DE LO QUE PARECEN_







_MELONGASOIL

FRONTLINES
FUEL OF WAR

SHOOTER MULTIJUGADOR MASIVO CON UN MODO HISTORIA DE LO MÁS DIVERTIDO.

Para triunfar con un *shooter* en el mercado de **Xbox 360** no basta con tener un título jugable, divertido y vistoso... con una competencia como la de *Halo 3* o *Call of Duty 4*, resulta difícil destacar mínimamente. Y aunque ***Frontlines*** no tiene el carisma del Jefe Maestro ni sus creadores la fama de **Infinity Ward**, os aseguramos que *Kaos* ha creado un *shooter* original y con unas inmensas posibilidades multijugador. Tras tener en nuestras manos la versión final del juego podemos asegurar que, aunque es un título claramente dirigido al mercado *on-line*, cuenta con un Modo Historia que, aunque no hace gala de un argumento digno de un Globo de Oro, enseñará al jugador a defenderse en las partidas en red haciendo uso de todas las posibilidades a su alcance... y os aseguramos que no son pocas: diferentes armas, juego en equipo, vehículos, drones accionados a distancia, etc.

Más que un simple shooter on-line.

El Modo Historia está estructurado como un gigantesco (y divertidísimo) tutorial: los primeros niveles te enseñarán progresivamente a utilizar tus armas por defecto, los ataques cuerpo a cuerpo... más tarde tendrás que recoger armamento por el escenario, aprender a controlar drones (pequeños vehículos controlados remotamente) y armamento «de posición». Uno de los niveles incluso te obligará a completarlo utilizando únicamente un tanque; y es que la mitad del juego se desarrolla dentro de vehículos como carros blindados, helicópteros y cazas. Lo mejor del juego, su Modo *On-line* para un máximo de 32 jugadores, que te permitirá elegir entre seis diferentes clases evolucionables y su desarrollo, que toma lo mejor de la saga *Battlefield*. ***Frontlines*** no tendrá fácil hacerse un hueco en el género, pero su calidad lo merece.



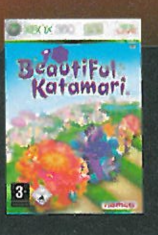
VEHÍCULOS A TU DISPOSICIÓN TENDRÁS HASTA 7 VEHÍCULOS DE TODO TIPO: TANQUES, CARROS BLINDADOS, HELICÓPTEROS, CAZAS..._



CONCLUYENDO

Planteado en un principio como shooter on-line, el título de Kaos ofrece diversión y variedad tanto para los ases de los duelos on-line como para los amantes del juego solitario con un Modo Historia de lo más completo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL
8,4	8,5	8,6	8,7	8,6



3+

XBOX 360

_GÉNERO ARCADE ENROLLADO
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NAMCO BANDAI
_DESARROLLADOR NAMCO BANDAI
_DISTRIBUYE ATARI
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS INGLÉS _VOCES NO
_WEB KATAMARI.NAMCO.COM/GAME/KATAMARI.SWF





COMO EN EL SERVICIO TÉCNICO ESFERAS GIGANTES DE XBOX 360 RULANDO POR LOS PASILLOS_







LISERGIA PARA TODOS «COLORES ÁCIDOS» SE QUEDA CORTO PARA LA PALETA PANTÓNICA DE KATAMARI DAMACY

_JOHN TONES

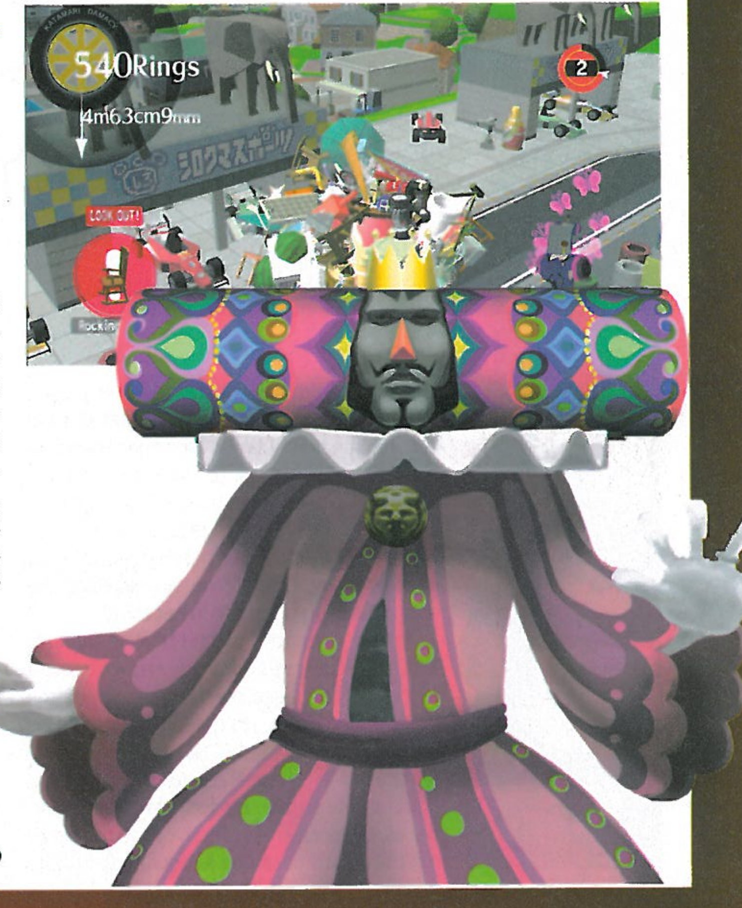
BEAUTIFUL KATAMARI

LA SERIE KATAMARI DAMACY MANTIENE INTACTAS MECÁNICA Y ESPÍRITU EN SU PASO A 360

Beautiful Katamari, aún plenamente consciente de su dependencia de tres títulos anteriores prácticamente idénticos, y de estar dirigido a una base de fanáticos ya entregados al Rey Del Cosmos, parte de un serio *handicap*: su estilo relajante y poco amante de frenetismos, casi en las antípodas del resto de los videojuegos actuales, encaja con dificultad en el catálogo de **Xbox 360**. Superado el estúpido prejuicio (o quizás sea ventaja), ***Beautiful Katamari*** despliega todos los encantos que han convertido su mecánica en un clásico de culto en **PS2** y **PSP** en sus tres entregas anteriores.

Una vez más, el juego simplemente consiste en conducir al Príncipe por escenarios de catadura colorista y surreal creando un katamari cada vez más grande. Recuperado el segundo stick de control que tanto se echó en falta en la entrega para **PSP**, ***Beautiful Katamari*** desafía a sus coetáneos con unos graficos obscenamente cuadriculados y elementales (los robóticos humanos son deliciosamente analógicos), con unas texturas propias de **PSone** y un absoluto desprecio por los delirios poligonales de rigor: los Katamari no lo necesitan, y el asno que argumente que el aspecto del juego de **Namco** es poco lucido gráficamente, posiblemente no ha entendido qué elementos engrandecen a un videojuego.

Ridículamente adictivo y con un Modo para un jugador quizás excesivamente breve, la gran novedad de ***Beautiful Katamari*** está en el multijugador para cuatro personas a través de **Live**. Las detalladísimas tablas de clasificación y las variantes competitivas del juego garantizan una interesante y próspera vida para la chiflada monarquía galáctica.



CONCLUYENDO

Quizás peca de inmovilismo en su réplica de un gameplay y un aspecto ya explotado en anteriores entregas de la serie, pero sólo por su exquisita banda sonora y su lealtad a un estilo asumidamente extravagante, merece nuestra total devoción.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
7,5	8,8	7,0	8,0		8,0

12+



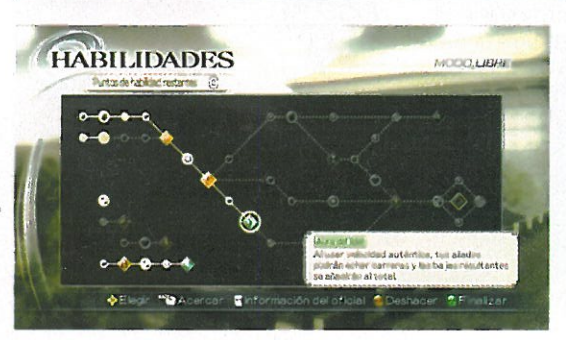
PS3 • XBOX 360

_GÉNERO **PICADORA DE CARNE ORIENTAL**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KOEI**
_DESARROLLADOR **OMEGA FORCE**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.DYNASTYWARRIORS6.CO.UK/**

HABILIDADES EL ÁRBOL DE EXPERIENCIA Y HABILIDADES, LO MEJOR DE LA ENTREGA_

SIMPLIFICANDO El combate en Dynasty Warriors 6 es más asequible si cabe que antes. En cierto sentido no está mal, si no se busca nada mínimamente exigente.









_STAN BY

DYNASTY WARRIORS 6



100°

CONAN

DYNASTY WARRIORS 6

DYNASTY WARRIORS 5 EMPIRES

0°

UNA FÓRMULA SOBADÍSIMA QUE, DE AQUELLA MANERA, SIGUE FUNCIONANDO...

Es, realmente, lo mejor que puede decirse de ***Dynasty Warriors 6***: **Koei** encontró una fórmula que funcionaba bastante bien (meter al jugador en un enorme campo de batalla y lanzarlo contra cientos de enemigos a los que eliminar a espadazos de veinte en veinte), y por mucho que pase el tiempo, no es ya que no quiera cambiarla, sino que hay que preguntarse si realmente lo necesita.

Porque jugando el código final de ***Dynasty Warriors 6*** después de una *preview* de resultado un tanto apático, me he reencontrado con la serie. Demonios, ¡es que es divertida! Hay unas cuantas novedades, tal vez incluso cuestionables. Me refiero al nuevo sistema Renbu, que consiste en que cuantos más golpes encadenes, mejores y más efectivos son tus movimientos. Esto hace que la noción de combo prácticamente desaparezca, y que al final casi sea suficiente con machacar un solo botón obsesivamente (excepto para romper alguna guardia con el ataque fuerte), pero al final lo que queda es lo mismo de siempre: cientos de chinos sobre los que abalanzarse como quien se lanza de cabeza sobre la barra libre de una fiesta, y emborracharse de guantazos titánicos que lanzan decenas de enemigos por los aires, y enfrentamientos con generales enemigos progresivamente más duros mientras mantenemos un ojo sobre el reloj. La esencia de *Dynasty Warriors* es ésa: correr de aquí para allá, ensartar y seguir corriendo. Para quien le guste, esta entrega será satisfactoria, con algún otro añadido como poder usar escaleras para asediar fortalezas. Quien esté cansado, que huya de ella.

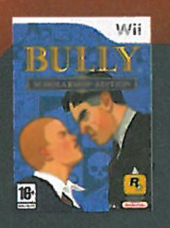
En mi caso, tal vez el jugar el Modo Musou en partidas a dobles haya contribuido a mirar al juego con mejores ojos, pese a la persistencia de lastres ya clásicos: diseño pobre, *popping* abundante y repetición *ad nauseam*.

CONCLUYENDO
Lo mismo de siempre, con novedades que pretenden maquillar y en realidad simplifican.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
6,2	6,0	7,0	7,0	6,4	6,5

16+

XBOX 360 • WII



_GÉNERO **REPITIENDO CURSO, Y MUY A GUSTO**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ROCKSTAR**
_DESARROLLADOR **MAD DOC SOFTWARE**
_DISTRIBUYE **TAKE TWO**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.ROCKSTARGAMES.COM/BULLY**

_STAN BY

BULLY *SCHOLARSHIP EDITION*

100°

BULLY SCHOLARSHIP EDITION

EL PADRINO

SPIDER-MAN 3

0°

LA NUEVA EDICIÓN DEL JUEGO ANTES CONOCIDO COMO «CANIS CANEM EDIT» ESTÁ TAN EN BUENA FORMA COMO HACE UN AÑO

Bueno, año y medio, pero no cabía tanto en la entradilla. El caso es que ***Bully Scholarship Edition*** luce tan bien en **Wii** y **Xbox 360** como lo hiciera a finales de 2006 en **PS2**. Las novedades son las justas: el muy obvio lavado de cara gráfico en **Xbox 360**, el control en **Wii** y, finalmente, el contenido añadido en ambas versiones. En cuanto a lo primero, para los obsesionados con el dato, el juego ha sido rehecho desde cero. Bueno, también en **Wii**. Tanto una como otra versión están programadas por **Mad Doc Software**, a quien **Rockstar** encargó su desarrollo en lugar de limitarse a hacer un *port*. Y hasta aquí la objetividad sosa y aburrida.

Personalmente, creo que las limitaciones técnicas de **Wii** le sientan mejor a ***Bully*** que la potencia gráfica de **360**: no es ya que la versión para la consola de **Nintendo** sea más parecida al original de **PS2**, sino que la caricaturización más acentuada a la que obliga una mayor tosquedad se antoja más adecuada para la historia de Jimmy Hopkins sobreviviendo a los problemas de clase (entre empollones, matones, y demás) de la Academia Bullworth. El control en **Wii**, por otro lado, es más cuestionable.

El principal problema está en las acciones más relacionadas con el combate: para dar puñetazos hay que agitar el *wiimote* y el nunchuk, uno por cada puño, en diferentes combinaciones para los distintos combos y técnicas que Jimmy irá aprendiendo. El resumen es que no es todo lo fluido que debería: apretar botones en el pad resulta mucho más consistente, especialmente cuando hay que cambiar de armas u objetos.

El contenido extra, finalmente, consiste en ocho misiones nuevas (algunas de las cuales giran en torno a un vagabundo con aspiraciones de Santa Claus) y otras cuatro asignaturas. Las primeras son cortas y siguen la misma línea gamberra que el resto del juego. Las segundas son el mejor añadido: música (mini-juego tipo *bemani*), geografía (colocar banderas en un mapamundi), matemáticas (preguntas y respuestas) y biología (similar a *Trauma Center*). Añaden más variedad a un juego que, de por sí, ya tenía una buena cantidad de cosas que hacer. Por lo demás, ***Bully Scholarship Edition*** conserva su estupenda ambientación *vintage* y la grandeza y humor *high-school* que ya nos conquistó en **PS2**.


TIRO AL PIJO VALE, SON GREASERS, PERO ENTONCES NO SERÍA TAN GRACIOSO_



REPETIMOS LO DIJIMOS ENTONCES Y LO REPETIMOS: EL HUMOR Y LA PARODIA, CLAVES PARA ENTENDER BULLY_

BIOLOGÍA POR EL AMOR DE DIOS, ¿QUÉ HACEN LOS NIÑOS DE HOY EN LA ESCUELA?_



POR DOS LOS MINIJUEGOS DE LAS ASIGNATURAS ESTÁN DISPONIBLES EN UN MULTIJUGADOR_

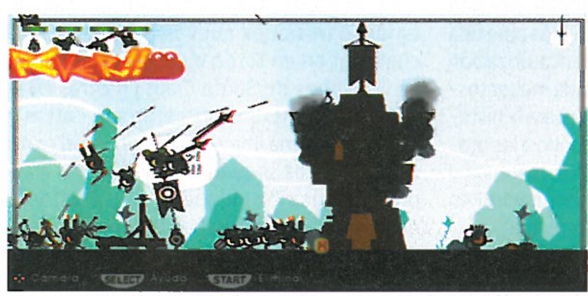
CONCLUYENDO
Si te gustó en PS2, te volverá a gustar. Si no lo conoces, debes jugarlo, y no hagas caso de los tontainas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL	Wii GLOBAL
8,0	8,5	8,8	8,5	8,8	8,7

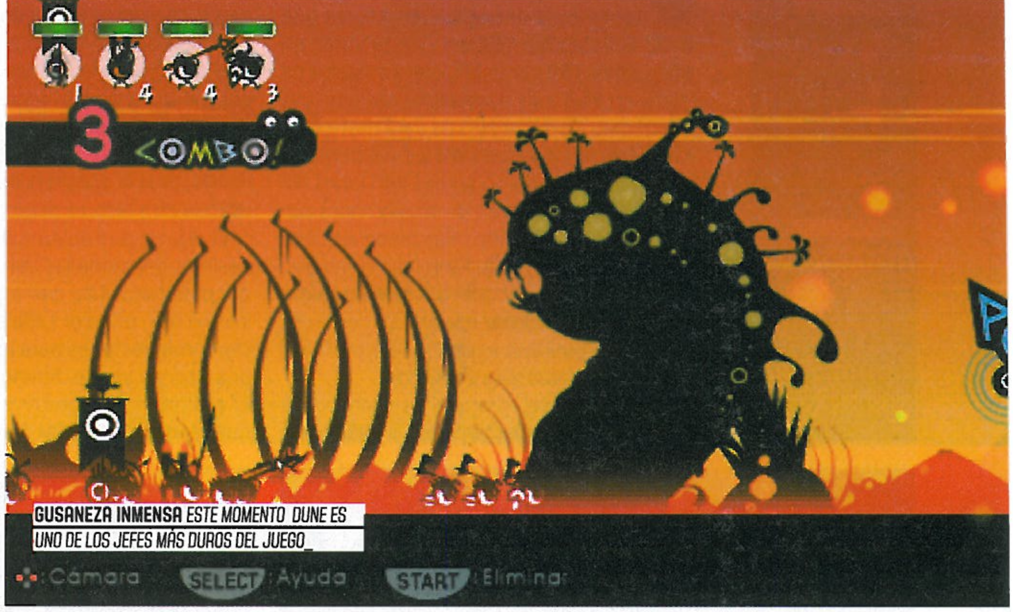












_JOHN TONES

PATAPON

BRILLANTE GRÁFICAMENTE, PERO MONOCROMO. UNE DOS GÉNEROS ESPECIALMENTE ÁRIDOS, Y DA PIE A UN BEMANI-RPG. SON DOS DE LAS MUCHAS Y DELICIOSAS CONTRADICCIONES QUE FORJAN PATAPON.



LOCO ROCO
PATAPON
LOCO ROCO COCORECCHO! (PS3)

Desde que salieron a la luz las primeras imágenes y vídeos de ***Patapon***, se desató con ellas una expectación que solo puede generar un juego de estas características: en gloriosas pero modernísimas 2D, con un empleo exquisito de la paleta de colores para el diseño casi monocromático de las tribus protagonistas; y con un acercamiento peculiar al género del bemani, como suele ser norma en los productos de este tipo en los que **Sony** participa activamente (pensemos en *Vib-Ribbon* o *Parappa the Rapper*).

Ahora, desvelado el esqueleto del *gameplay* de ***Patapon***, el resultado es aún más sorprendente: los imprevistos elementos roleros, deliciosamente entretejidos con la mecánica rítmica del juego, conforman un título exigente, original, nada orientado al público casual y que cuenta con nuestros mejores deseos.

Buen «Rolito»

Desde su página web (www.rolitoland.com), el diseñador y dibujante francés **Rolito** desarrolló un peculiar estilo de curvas sinuosas en constante movimiento y ángulos a los que se ha extraído toda su crueldad, y en el que destacaba la curiosa raza ojiplática de los Patapon. **Sony** ha desarrollado un título basado en su grafismo, con especial atención a todo lo que se refiere a la tribu del título, a quienes ha dotado de una historia, unas motivaciones y una especialización en la batalla para cada uno de sus miembros. El resultado es un juego muy pulcro en lo gráfico, más racional y coherente que el relativamente similar *Loco Roco*, y con una identidad muy reconocible debido a la paradójica expresividad de sus personajes. Así, cuando los Patapon estén en condiciones de atacar a sus enemigos, se les dilatarán las pupilas y su único párpado pasará a una inequívoca posición agresiva. Las características de la portátil de **Sony** se adaptan como un guante al estilo visual de ***Patapon***: la altísima definición de la pantalla de la **PSP** permite que los bordes de los gráficos brillen, contrastados y agresivos, tal y como han sido diseñados.

Aderezadas las expresiones de los Patapon con simpatiquísimos bailes, formaciones y comportamientos de ataque y defensa, celebraciones de victoria y reproches al jugador, ***Patapon*** consigue que sus minúsculos habitantes posean una personalidad acusada, y crea la mágica fantasía (y en esto sí que está a la altura de *Loco Roco*) de que cada uno de esos pequeños globos oculares con patas tiene una entidad diferenciada. Cosas del minimalismo psicológico y la economía gráfica.

Oculismo tribal

El manejo de ***Patapon*** es sencillo: los protagonistas pertenecen a una peculiar tribu en decadencia que desea recuperar sus días de gloria hegemónica. Para ello seguirán las indicaciones rítmicas que la renovada personalidad divina, el Ser Supremo encarnado por el jugador, les señale a través de los golpes de sus cuatro tambores mágicos (los cuatro botones de acción de la consola). Estos tambores indican distintas estrategias de combate, y serán

PATAPON 7+

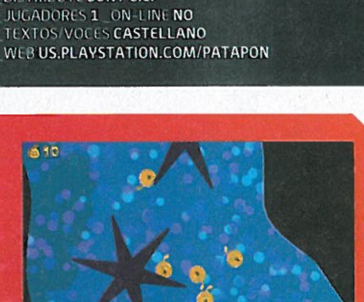
PSP

_GÉNERO ESTRATEGIA Y PERCUSIÓN OCULAR
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR PYRAMID
_DISTRIBUYE SONY C.E.
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO
_WEB US.PLAYSTATION.COM/PATAPON











LOCO ROCO CONTRAHECHO

Es inevitable pensar en los diseños de Keigo Tsuchiya al jugar a *Patapon*. Las causas: su inteligente uso de las características de la portátil, que se aproximan a lo que podría definirse como una alta definición de bolsillo y, sobre todo, su *gameplay*, de mucha más dificultad y profundidad de lo que sugiere su inocente aspecto gráfico.

pulsados teniendo muy en cuenta los distintos *tempos* que indica cada nivel y las voces de los Patapon, que corroboran la ejecución de las acciones: avanzar, atacar, defender, replegarse o incluso desencadenar milagros, todo se ejecutará según la ágil y rítmica pulsación de los botones-tambor. La sucesión de órdenes exitosas desencadenará un Modo Fever, una conducta miniberserker para los ojos andantes.

Después de cada nivel superado con éxito, sea un ataque a las fuerzas enemigas, una partida de caza o un *big boss* draconiano, los Patapon volverán a la aldea, donde podrán canjear los Ka-Ching obtenidos en combate, onomatopéyica moneda local, por refuerzos para las tropas o mejoras en el armamento. Así, el ejército Patapon irá creciendo y las oportunidades de victoria serán superiores.

Es en la disposición de las tropas y su organización donde ***Patapon*** adquiere su auténtica densidad y, desde luego, se distancia de un *bemani* al uso: el jugador puede combinar los siete diferentes tipos de patapones en grupos de tres. Los Tatepon son guerreros de primera línea, los Yaripon y Yumipon se quedan en la retaguardia lanzando proyectiles, los Kibapon cargan a caballo contra los enemigos, los Dekapon son grandes y mostrencos, y los Megapon lanzan ondas sónicas. La limitación que exige al jugador combinarlos en grupos de tres añade una profunda carga estratégica al juego, que obliga al jugador a repetir fases en busca de la perfecta compenetración de los tipos de Patapon, según las características de enemigos, terreno y obstáculos que plagan cada nivel.

Problemas sin (mucha) importancia

Y ésta es sin duda la gran carencia de ***Patapon***, una que generará críticas y despistará al público más ocasional: no siempre está claro dónde localizar los ítems que se requieren para obtener nuevos ritmos y, por tanto, nuevas acciones para las tropas. Aunque los Patapon dan pistas sobre la posible ubicación de ayudas para superar enemigos aparentemente indestructibles, es fácil rejugar niveles constantemente en busca de mejoras sin que haya suerte. Sumado a que no siempre está claro por qué una tropa puede estar fallando (¿falta más fuerza, más potencia bélica? ¿o una simple configuración distinta para los Patapon?), éste por lo demás sensacional juego de **Pyramid** lanza obstáculos a veces demasiado duros (y sobre todo, demasiado indefinidos) al desconcertado jugador. Un problema que también será más o menos grave según lo habituado que esté el ocasional tamborilero a los títulos con componente estratégico. Por encima de ello, el hipnótico y adictivo aspecto gráfico de ***Patapon***, sus deliciosas animaciones y, sobre todo, su infeccioso sentido del ritmo, penetran en la cabeza del jugador y no salen de ella así como así: hace unos años era común despertarse enmedio de la noche intentando encajar piezas de *Tetris*; a causa de las frenéticas sesiones de juego de ***Patapon*** para realizar este análisis, me incorporé algún día, desvelado, musitando «*Pata, pata, pon*». Así de febril, inesperada, adictiva e insolente es la portátil y bien perfilada historia de los guerreros-ojo.

OSCILANDO ENTRE LO MONO Y LO SINIESTRO, EL GRAFISMO DE PATAPON NO TIENE RIVAL

CONCLUYENDO

Literalmente único en su presencia gráfica, Patapon ofrece con su inteligente mixtura de procesos rítmicos y alma estratégica algo más profundo y duradero que una simple alternativa al catálogo habitual de PSP.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
9,2	8,9	8,0	7,0	8,5

12+

PS2 • XBOX 360



_GÉNERO RPG DE ACCIÓN GALÁCTICA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR SONIC TEAM
_DISTRIBUYE SEGA
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS INGLÉS
_WEB WWW.PHANTASYSTARUNIVERSE.COM











_CHIARAFAN

PHANTASY STAR UNIVERSE: AMBITION OF THE ILLUMINUS

100°

KINGDOM HEARTS II

PSU: AMBITION OF THE ILLUMINUS

PHANTASY STAR UNIVERSE

0°

NUEVO INTENTO DE SEGA POR HACERSE UN HUECO EN EL VENERADO GÉNERO DE LOS RPG DE ACCIÓN

Con la aparición del *Phantasy Star Universe* original a finales de 2006, la compañía del puercoespín azul utilizó una de sus licencias más legendarias para crear un RPG de acción que seguía la tradición de los anteriores *Phantasy Star Online* (pioneros en esto del juego *on-line* en consola), pero presentaba también una modalidad para un sólo jugador mucho más completa. El juego gustó, aunque presentaba algunos problemas que se han intentado subsanar en esta especie de ampliación del mismo, que aparece como juego independiente (con precio reducido, eso sí) en la consola de **Sony** y como descarga digital en la plataforma de **Microsoft**, siendo esta última una consola mucho más adecuada para la parte *on-line* del juego (aunque, eso sí, para disfrutar de esta opción habrá que desembolsar una cantidad cada mes).

Nueva historia, mismo universo

El título que nos ocupa presenta una trama argumental totalmente nueva, que se desarrolla poco después de los acontecimientos acaecidos en su predecesor. Sin embargo, en lugar de limitarnos a un protagonista definido, con nombre y apellidos, nos permitirá crear el nuestro (eligiendo entre varias razas y clases con diferentes habilidades), siendo esto todo un acierto.

Una vez metidos en faena, descubriremos que la mecánica ha cambiado poco: existe una colonia espacial que hace la veces de *hub* (con la habitación del protagonista, todo tipo de tiendas y el centro en el que podremos elegir las misiones) y varios planetas donde emprender los encargos, casi siempre acompañados de otros personajes.

A pesar de que la acción está muy presente y cuenta con una variedad respetable de movimientos, armas, magias y demás (totalmente personalizables para cada personaje), ésta se encuentra muy lejos de la diversión que pueden proporcionar los mejores títulos de este género, aunque no hay que olvidar que nos encontramos ante un RPG.

La parte *on-line* del juego permite colaborar con otros tres participantes para llevar a cabo las misiones aunque, como ya he dicho, requiere de una cuota mensual, algo inédito en el mundo de las consolas, y que posiblemente no compense a la mayoría.

En resumen, se trata de un producto mucho más completo y mejor acabado que el *PSU* original, y una alternativa decente en ambas consolas, aunque no aproveche el potencial gráfico de **Xbox 360**.

CONCLUYENDO
Divertido, profundo y más completo que su predecesor, aunque sin el brillo de los grandes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,0	8,8	8,2	8,1



GLOBAL 8,4



GLOBAL 7,9



3+

Wii

_GÉNERO TORTURA CHINA DISFRAZADA DE RPG
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR INTELLIGENT SYSTEMS
_DISTRIBUYE NINTENDO
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.NINTENDO.ES

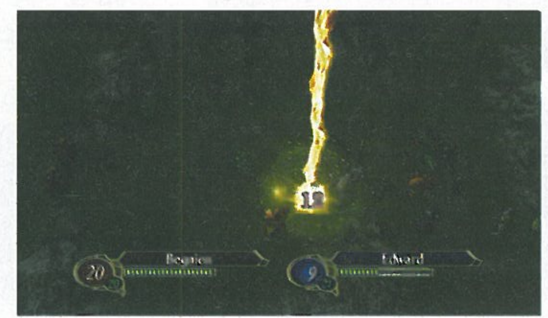


¡PONTE LA TELE! La belleza de las escenas CGI que narran la historia no es licencia para una jugabilidad deficiente_



LOS MOÑACOS Los combates, numerosísimos y constantes, son representados por escenas 3D que no aportan nada al juego, y que tardarás muy poco en desactivar.

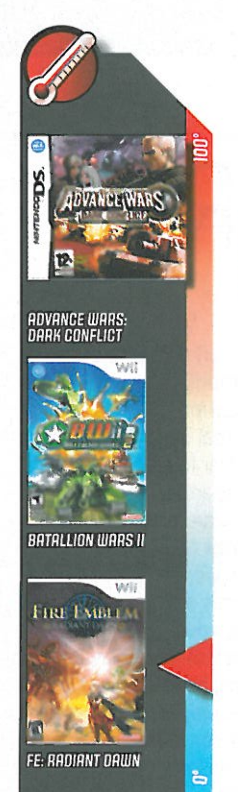






_MR WINTERS

FIRE EMBLEM
RADIANT DAWN



UNA SAGA TAN ANTIGUA COMO FRUSTRANTE Y PEREZOSA A LA HORA DE INNOVAR

Es el momento de trazar una línea en el suelo y le dejar bien claro a los desarrolladores de **Intelligent Systems** que hasta aquí hemos llegado. No todo vale. No vale reciclar hasta la náusea unos mecanismos lúdicos que ya tienen más de 20 años (por ejemplo, ese sistema triangular de armamento que data del *Seisen no Keifu*, año 96). No vale ignorar por completo las capacidades *on-line*, de interfaz y gráficas de una nueva plataforma, dando a luz un producto técnicamente sólo pasable... si se ejecutase en una **Game Cube**. No vale confundir «reto» con «tortura», planteando una IA homicida, en la que los adversarios no actuarán con táctica, sino buscando siempre matar a tus personajes... y al mismo tiempo haciendo que la muerte de estos sea definitiva y, muchas veces, ponga fin a la partida y obligue a recuperar un salvado. Un RPG donde no podemos personalizar el avance de nuestros personajes, y que en cada una de sus tres partes presenta diferentes protagonistas, haciendo que su avance o muerte sea, finalmente, algo intrascendente. Un juego donde la historia es un manga mal escrito, poblado de los más infantiles y simplistas clichés narrativos, narrado en una especie de teatro de marionetas inanimadas donde abundan el almíbar, la noñez y la cursilería disfrazadas de épica. Puede que la rígida horma de la estrategia en tiempo real no permita grandes cambios, pero el ejercicio de pereza creativa que nos encontramos en ***Fire Emblem: Radiant Dawn***, unido a su pobreza técnica y a su inmensa facilidad para frustrar incluso al jugador curtido, nos hacen encender una vela por la jubilación de esta saga que pronto llegará a las pantallas de la **DS**.

CONCLUYENDO

Simple donde se precisa complejidad, complejo en exceso donde la sencillez sería bienvenida. Fire Emblem une pobreza técnica y total ausencia de mejoras en una fórmula requemada. Su extensa duración, considerando el resto, es más castigo que bendición.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii	GLOBAL
6,0	6,9	6,0	8,2		5,9







¡INTENDENCIA! LOS TANQUES APC PUEDEN AHORA CONSTRUIR HANGARES Y BASES NAVALES EN ZONAS AVANZADAS









_MR WINTERS

ADVANCE WARS
DARK CONFLICT

EL MEJOR EMBAJADOR QUE EL GÉNERO DE LA ESTRATEGIA PODÍA TENER. ESTO SÍ QUE ES GOLOSINA PARA EL CEREBRO.

100°

ADVANCE WARS: DARK CONFLICT

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

WARHAMMER 40K: SQUAD COMMAND

0°

EL WARGAME POR FIN ACCESIBLE PARA EL GRAN PÚBLICO

Qué bien haría Nintendo promocionando este espléndido juego de estrategia como la evolución natural de su línea de juegos de habilidad mental **Touch! Generations** . Y es que ***Advance Wars: Dark Conflict*** supone un reto mental muy superior al de *Brain Training* y similares. Y no será gracias a haber inventado nada nuevo: para empezar, se trata de una revisión del anterior *Advance Wars: Dual Strike*, cuya estructura permanece aquí intacta, y sobre la cual incorpora pocas, pero significativas mejoras. Pero, además, lo que **Intelligent Systems** ha logrado con esta serie no es sino adaptar al videojuego de una forma extraordinariamente accesible la esencia misma del *wargame* tradicional: el juego de guerra, de estrategia bélica por turnos, que nace en las pantallas del **PC** con *Dune 2* (y su precursor, *Herzog Zwei*) y que se extiende hasta nuestros días mediante nombres tan sonoros como *Civilization*, *Battle Isle* o las versiones en tiempo real de *Warcraft* y *Age of Empires*, por nombrar los más conocidos. Uno de los géneros más antiguos, derivado de los clásicos *wargames* de tablero de **Avalon Hill**, **MMP** y **GMT Games** (asómate al mundo de *Advance Squad Leader* y alucina) que llevan ocupando las mesas del comedor de los jugadores más serios y «duros» desde mucho antes que existieran las videoconsolas. Pero un género que, complejo y hostil para el jugador menos sacrificado, y que, además,depende de un interfaz de cursor, apenas ha penetrado en el mercado de las videoconsolas, a pesar de la popularidad de que disfruta en **PC**.

Cañones hechos de seda

Si el único mérito de *Advance Wars* fuese tan sólo llevar al gran público un género como el *wargame*... ya sería motivo de celebración. Pero es que además la calidad de la serie de **Intelligent Systems** demuestra una producción



_GÉNERO ESTRATEGIA BÉLICA POR TURNOS
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR INTELLIGENT SYSTEMS
_DISTRIBUYE NINTENDO
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE ¡SÍ!
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.ADVANCEWARS.COM





A CARAPERRO Aprovechar el terreno es fundamental: un bosque proporciona una estupenda cobertura.















LOS PELEONES La historia se recrea en los arquetipos tradicionales del manga japonés: el chico valiente e inexperto, la moza buena e inocente, la figura paternal o la chica salvaje, como esta Zadia, a la derecha, de inspiración *ganguro*.

mimada, una sensatez inusual y una espléndida visión global tanto del género como de los jugadores a los que se dirige el juego.

Diferencias con el anterior

Así, ***Advance Wars: Dark Conflict*** representa la evolución del anterior *Dual Strike*, y pule las asperezas que alejaban a aquel de la perfección absoluta: la funcionalidad *on-line* es ahora total a través del CWF de **Nintendo**; la interfaz táctil se ha pulido del todo; el papel de los comandantes se ha revisado, haciendo que su papel no sea tan desequilibrante, y permitiendo su participación en la batalla como unidades; se ha revisado el aspecto gráfico, abandonando el look infantil del manga de la primera entrega; se ha implementado la mejora de unidades a medida que luchan y se convierten en valiosísimos veteranos; se ha mejorado el editor de mapas, que ahora pueden compartirse a través de los modos *on-line*; se ha incrementado la dificultad, se ha añadido un *zoom*, nuevas unidades, mejorado la visión del terreno, más mapas, historia más larga y mejor escrita se ha... se ha cogido un juego buenísimo, y se ha transformado en un juego que es... ¡la leche!

Las batallitas del abuelo

La historia en sí presenta a Ed, recluta del ejército de un país que ya no existe, luchando por su supervivencia en el páramo radioactivo en el que ha quedado convertida la tierra tras una guerra completamente devastadora. A lo largo de 26 misiones, Ed conocerá todo tipo de personajes que, sorprendentemente, están bien escritos.

A pesar de estar narrada mediante textos e ilustraciones, la historia es interesante y madura, y se sigue con interés, especialmente en la primera mitad, haciendo aún más disfrutable la experiencia. A medida que se completa la historia, se añaden hasta 38 misiones adicionales o «retos», que sustituyen a los Modos Desafío, Duelo y Batalla de *Advance Wars: Dual Strike* y que, junto a las funciones *on-line*, completan los modos que el juego ofrece.

En cualquier caso, ***Advance Wars: Dark Conflict*** ofrece toda la complejidad del *wargame* tradicional sin ninguna de sus asperezas, lo que lo hace accesible a cualquiera con una **DS** y dos dedos de frente... que va a necesitar: gestión de recursos y economía de guerra, combinación de unidades que se complementan, equilibrio entre defensa del territorio y ofensiva, abastecimiento de las unidades en el frente de batalla, movilidad de las tropas, protección de los flancos, tácticas de batalla, aprovechamiento del terreno, exploración, línea de visión y «niebla de guerra»... todo está ahí, disponible para el que sepa aprovecharlo, en un juego que desarrolla su complejidad poco a poco, con una progresión tan perfecta que resulta indolora hasta para el más novato. Un diamante bien pulido, un juego profundo y potencialmente infinito, dadas sus funcionalidades *on-line*. Un pedazo de juego.

CONCLUYENDO

Exigente, equilibrado, duradero, progresivo y con plenas funciones on-line. Un título excelente, un valor seguro por tu dinero, que únicamente podría ser mejor si añadiese algunas unidades nuevas más y conservase el modo Desafío.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,9	8,5	9,5	9,6	9,6

NINTENDO DS

GUÍA

Unos breves consejos que te ayudarán a sobrevivir a los retos de un planeta post-apocalítpico donde los débiles no duran_

COMANDANTES

Pese a que sus poderes han disminuido, su papel en el juego, a los mandos de una unidad, sigue siendo crucial. Bajo el retrato, su especialidad.



Tanques, ofensivas directas



Defensa, todas las unidades



Mapas de exploración



Tierra, ofensiva y artillería



Unidades aéreas



Navales y artillería



Todo tipo de unidades



Unidades aéreas, defensa



Helicópteros y navales

UNIDADES

Con el clásico mecanismo «piedra, papel o tijera», cada unidad tiene su némesis particular y su presa favorita. Conócelas todas para sacarles el mayor provecho a tus recursos.


INFANTERÍA La unidad básica y más barata, resulta indispensable para conquistar bases y ciudades. Sólo efectiva contra infantería, aunque debilita los obuses de una forma muy económica. Los antiaéreos se la comen.


INFANTERÍA MECANIZADA Versión mejorada, con buen armamento contra unidades mecanizadas. Excepcional rendimiento si ocupa una montaña. Su problema es la movilidad: necesita transporte.


INFANTERÍA MOTORIZADA Bastante rápida, ideal para tomar ciudades en lugares alejados y para lanzar ataques sorpresa sobre unidades de infantería debilitadas. Poco efectiva en el combate.


JEEP DE RECONOCIMIENTO La unidad terrestre más rápida, su gran visión lo hace fundamental en mapas de exploración. También resulta efectivo contra unidades de infantería, a las que caza sin piedad.


TANQUE LIGERO Unidad básica de tierra, rápido y versátil. Ideal para lanzar ataques *blitzkrieg* y como rematador, incluso de unidades mucho más poderosas. Perfecto para cubrir a la artillería.


TANQUE Serio contendiente en tierra, tiende a atraer un montón de fuego enemigo. Resiste bastante daño. Lo mejor es debilitarlo con artillería antes de enfrentarse a él, pues una unidad completa es muy dura.


MEGATANQUE Un auténtico *behemoth* terrestre, sólo le teme al bombardero y a unidades veteranas de cohetes y obuses. Es lento, pero si se te echa encima... debilítalo con infantería barata, y ¡resiste!


ARTILLERÍA La «pareja de hecho» del tanque ligero, unidad básica de fuego indirecto. No puede mover y disparar en el mismo turno ni atacar casillas adyacentes, así que necesita ir acompañada de tanques.


ANTIAÉREOS La perdición de la infantería, es una unidad rápida y barata especialmente efectiva contra helicópteros. Sólo es eficaz contra bombarderos si ataca primero, y aún así recibirá muchas bajas.


OBÚS El arma antitanques ideal: es lenta y no puede mover y disparar, pero es durísima. Tiene alcance y sólo le teme al bombardero y a la infantería mecanizada. Si la colocas en una ciudad en el frente, arrasarás.


LANZACOHETES Cara y vulnerable a casi todo, pero su presencia suele decidir la batalla. Su gran alcance y potencia de fuego dejan a cualquier unidad muy dañada, lista para ser remata. En la defensa son indispensables.


LANZAMISILES Unidad exclusivamente antiárea, de gran potencia. Su enorme alcance y poder disuasorio la convierte en pieza clave para obtener la supremacía aérea. Vulnerable a la infantería aerotransportada.


UNIDAD DE EXPLORACIÓN Imprescindible en mapas de exploración con niebla de guerra, el tanque lanzabengalas también resulta eficaz contra infantería. Suele quedarse sin bengalas muy pronto.


TANQUE DE MANTENIMIENTO Rápido y resistente, imprescindible para transportar infantería mecanizada y para reabastecer a las unidades del frente. También construye puestos avanzados.


CAZA El halcón del aire, sólo le teme a los lanzamisiles y a otros cazas. Es muy caro, pero su gran velocidad le permite cubrir casi todo el mapa. Su poder es fundamentalmente disuasorio.

BOMBARDERO El ángel de la muerte. Su cercanía provoca escalofríos en los tanques más pesados, que devora. Necesita tener controlados los lanzamisiles, e ir protegido de los cazas, que lo harían trizas.


AERONAVE NAVAL Los cohetes de esta especie de *harrier* son tremendamente efectivo contra tanques. Despegan de los portaaviones, a los que deben regresar de tanto en tanto para reabastecerse de *fuel*.


CAZA LIGERO Bastante caro para lo que hace, sólo resulta realmente efectivo contra helicópteros, de los que se alimenta, y para castigar a la infantería, de la que es un excelente rematador, dada su gran velocidad.


HELICÓPTEROS Bastante caros para lo vulnerables que resultan, pues todas las unidades terrestres pueden atacarlos. Usarlos bien es complicado pero, una vez mejoran, resultan excelentes remata-tanques.


HELICÓPTERO DE TRANSPORTE Cuesta lo mismo que el tanque APC, pero puede cruzar todo tipo de terreno. Muy vulnerable ante unidades antiaéreas y cazas ligeros, a los que no puede acercarse.


ACORAZADO Lento, caro y con sólo seis salvas de artillería, pero devastador y con gran alcance. Indispensable eliminarlo con un submarino o un cazabombardero, aunque suelen acompañarlo patrulleros.


PORTAAVIONES La unidad más cara del juego, permite transportar hasta dos letales cazas *harrier*, potentes y rápidos. Debe ir acompañado por una flotilla que lo proteja, especialmente de los submarinos.


SUBMARINO El asesino del mar, pues es invisible una vez sumergido. Su alto precio hace imprescindible controlar su combustible. Sólo teme a patrulleros y bombarderos.


PATRULLERO Eficaz contra submarinos y aviones, es el defensor del mar. Combinado con dos helicópteros, que transporta, es un eficaz agresor de costas enemigas. No permitir que los misileros lo alcancen.

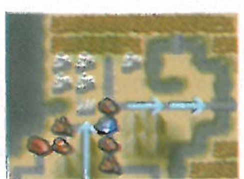

BUQUE DE MISILES El barco más económico, sólo resulta eficaz contra patrulleros, y sólo si les supera en número. Un único disparo. Resultan más eficaces para transportar infantería por poco dinero.


CARGUERO La unidad marina de transporte. La única unidad que puede transportar vehículos, hasta dos. Algo caro, pero bastante resistente. Contra desembarcos, lo mejor es plantar lanzacohetes en la costa.

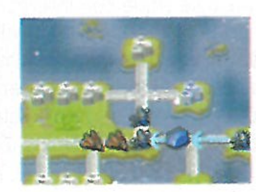
TÁCTICAS

Unas tácticas básicas que deberás dominar si quieres llegar a algo. Recuerda que en el juego *on-line* es donde los hombres de verdad se baten el cobre.


FORMACIÓN CANAPÉ
Formación básica, con los tanques en primera fila y la artillería en segunda: el enemigo chocará contra los tanques y recibirá dulce amor de la artillería.


BLITZKRIEG L'AMOUR
Unidades rápidas para hacer el mal: tanques ligeros, jeeps de reconocimiento e infantería motorizada para flanquear o sobrepasar unidades lentas.


EL CERDO VELOZ
Un tanque APC se cuela en las líneas enemigas y deposita una cagarruta de infantería. El enemigo desviará recursos del frente para proteger sus ciudades.


LA MARCHA VERDE
O cómo saturar de infantería el frente. Un tanque APC a tres casillas de la fábrica permite cargar y descargar en un turno, haciendo que la inf. mueva cuatro.


PASTEL DE CARNE
Infantería barata que rodea unidades de artillería y cohetes. El enemigo tendrá que gastar su turno matando soldaditos, para recibir luego tu lluvia de amor.


LOS CAÑONES DE NAVARONE
Un lanzacohetes al otro lado de una cordillera es un enemigo formidable: controla la zona al otro lado y sólo la infantería puede atravesar la montaña hasta él.

18+

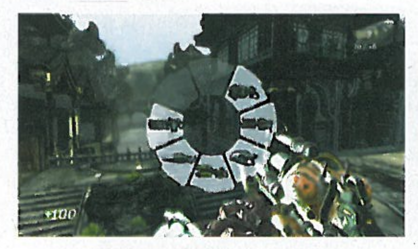
PS3

_GÉNERO SHOOTER DE LOS BUENOS
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA MIDWAY
_DESARROLLADOR EPIC GAMES
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
_JUGADORES 1_16 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.UNREALTOURNAMENT3.COM



PROTAGONISTA ES EL TÍPICO TÍO DURO PERO CON CORAZÓN... VAMOS, TODO LO CONTRARIO A NUESTRO DIRECTOR DE ARTE_







ARMAMENTO el arsenal no es demasiado abundante pero sí bastante completo. además de éstas, también contaremos con un montón de vehículos de guerra_

_DE LÚCAR

UNREAL TOURNAMENT 3



QUE GRAN VERDAD ES ESA DE QUE LOS GRANDES ROCKEROS NUNCA MUEREN. OTRO CLÁSICO REGRESA PARA DEMOSTRAR QUE HAY COSAS QUE PUEDEN MEJORAR CON EL PASO DE LOS AÑOS.

Junto con los otros grandes monstruos del género, *Doom* y *Quake*, *Unreal* fue uno de los *shooter* más exitosos y representativos en la década de los noventa. A pesar de llegar algo más tarde que sus competidores, *Unreal* logró hacerse un hueco y también con un importante pedazo de la tarta. Pues bien, es posible que en **PS3** vuelva a repetirse la misma historia y ***Unreal Tournament 3***, pese a llegar con cierto retraso, acabe por convertirse en uno de los mejores *shooters* de esta consola.

En nuestra opinión, se trata de juego muy completo en todos los apartados, sin apenas fisuras y que, además, posee lo más importante: una jugabilidad absolutamente ejemplar. Es un juego intenso con un planteamiento inteligente y ágil, variado en el desarrollo, con un ritmo frenético y siempre, siempre lleno de emoción. Es posible que lo mismo se haya dicho de otros pero pocas veces hemos disfrutado de una acción tan contundente y sin desagradables sensaciones de confusión. Una de las cosas más sorprendentes es que la dificultad es en todo momento la idónea, y que crece de una manera constante y progresiva, pero superable con la práctica. El Modo Campaña, que inicialmente podría parecer de relleno en un juego ideado para ser jugado en red en multijugador, resulta ser un verdadero hallazgo, y también la mejor escuela para el resto de modalidades. Sólo por él ya merecería la pena hacerse con este ***UT3***, pero en *on-line* da su verdadera talla y donde seguro que acabaremos jugando una buena cantidad de horas.

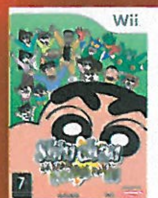
Si tuviéramos que poner alguna pequeña pega al juego, la única que se nos ocurre es el control de los vehículos, que resulta un poco complicado al principio. Poca cosa y un dato más para confirmar que es un grandísimo juego.



CONCLUYENDO

Un shooter bastante completo en todos los apartados y, sobre todo, muy jugable. Está claro que a veces no hay mejor camino que andar sobre tus propios pasos. Han apostado por su propia fórmula y han acertado de lleno.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL
8,7	8,2	8,7	8,3	8,5



WII

7+

_GÉNERO **MINIJUEGOS FAMILIARES**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **505 GAMES**
_DESARROLLADOR **BANPRESTO**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.505GAMESTREET.COM**



A DOS CARRILLOS A LA MÍNIMA QUE TIENE OPORTUNIDAD, SHINCHAN NOS OFRECE SU MEJOR CARA_





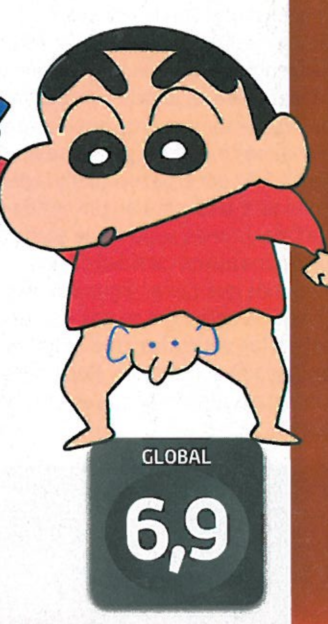
_NEMESIS

SHIN CHAN: LAS NUEVAS AVENTURAS PARA WII

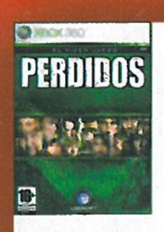
MAGNÍFICO DOBLAJE EN CASTELLANO PARA UN JUEGO DESTINADO A FAMILIAS

Aunque abundan las críticas por su emisión en horario infantil (el manga original era para adultos), la popularidad de Shin Chan entre los niños es incuestionable. Para que jueguen con sus padres, todos en familia, *wiimote* en mano, se ha diseñado este simpaticón título, que recopila multitud de minijuegos de mecánica sencilla, donde no falta el humor gamberro de la serie (el baile del «culito-culito», todo un clásico que **Tones** ejecuta como nadie).

Bastante flojo a nivel gráfico, tiene en el doblaje al castellano su principal punto fuerte. Jugar con las mismas voces que en la serie de TV multiplica por diez el atractivo del juego, tanto para los chavales como para sus padres. Las pruebas son sencillas, e incluyen desde una versión del escondite inglés protagonizada por Nevado a carreras de obstáculos o el típico juego de cascar topos con un martillo. Gracioso e inofensivo.



GLOBAL **6,9**

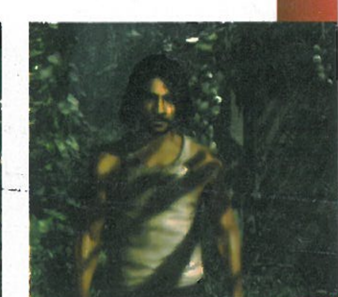


PS3 • XBOX 360

16+

_GÉNERO **SUBPRODUCTO**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **UBISOFT**
_DESARROLLADOR **UBISOFT MONTREAL**
_DISTRIBUYE **UBISOFT**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://LOSTGAME.COM/**







A CASA EL TÍTULO ORIGINAL, VIA DOMUS, DERIVA DE UNA BRÚJULA QUE EN EL JUEGO INDICA EL CAMINO A CASA_

_STAN BY

PERDIDOS

FANS DE LOST, COMPRAD ESTE JUEGO SOLAMENTE SI NECESITÁIS SATISFACER ALGUNA DE LAS SIGUIENTES NECESIDADES...

Uno: experimentar qué se siente al introducir los famosos números en el ordenador de la estación Cisne, con la cuenta atrás y tal. Dos: explorar la estación libremente, cotillear en la ducha, ver el plano bajo la luz negra, etc. Tres: contemplar el imán que voló por los aires. Más allá de eso, ***Via Domus*** es un juego desechable: una aventura de ir a A, coger X y volver a B, sin más dificultad que dos o tres *puzzles* con circuitos eléctricos y los *flashbacks*, en los que hay que conseguir la foto correcta con trozos de la misma como pistas. Algún detalle simpático, como que el juego se divida en episodios con sus propios créditos y «previously», no salvan una producción descuidada (gráficamente, también) y un diseño anodino. Los diálogos con los personajes tampoco son aliciente (una parodia involuntaria de la propia serie), y el juego aporta poco. Una explotación desapegada, con sólo un objetivo en mente: hacer caja.



GLOBAL **5,5**

16+
PS3



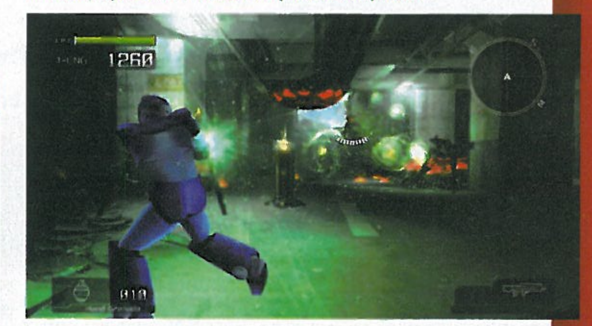
_GÉNERO ACCIÓN MATABICHOS
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA CAPCOM
DESARROLLADOR CAPCOM
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1-16 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.LOSTPLANET-THEGAME.COM



FINAL BOSSES
EL JUEGO SE RECREA BASTANTE EN EL ENFRENTAMIENTO CONTRA GRANDES BICHOS_

JUEGA COMO MEGAMAN!!!

Y como el protagonista de *Dead Rising* (otro de los títulos obra de los creadores de *Lost Planet*), y como la fémina del juego... Y es que esta versión del *shooter* de **Capcom** está cargada de extras de todo tipo que podrás ir desbloqueando a medida que lo completes.











LOST PLANET EXTREME CONDITION

STRANGLEHOLD

THE CLUB

_CHIARAFAN

LOST PLANET
EXTREME CONDITION

LA ERA DE LA EXCLUSIVIDAD LLEGA A SU FIN

Y es que en la anterior generación, cuando la hegemonía de **PlayStation 2** era casi absoluta, muchas *third parties* se dedicaban a desarrollar títulos en exclusiva para ella por motivos evidentes. Ahora, sin embargo, con el pastel mucho más repartido, esta política parece poco práctica, sobre todo teniendo en cuenta el coste de desarrollar grandes juegos para las nuevas consolas (salvo en el caso de **Wii** y **DS**, claro).

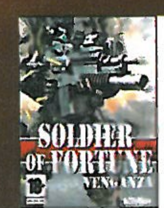
Así pues, este ***Lost Planet*** es básicamente el mismo juego que pudimos ver el año pasado en **Xbox 360**, un arcade de acción puro y duro ambientado en un planeta helado. Un frío constante, mucha nieve, piratas espaciales y bichos de todo tipo y tamaño serán los enemigos del protagonistas. Matar, matar y matar sigue siendo tan divertido como en la versión original, pese a alguno fallos no subsanados como la cámara, y la aparición de otros nuevos problemas en esta versión, como el deficiente *anti-aliasing* o las periódicas y molestas ralentizaciones.

Sin embargo, y aunque la potencia de su desarrollo ya sería suficiente para recomendarlo, hay que sumar otros méritos a la encarnación en **PS3**, como son sus mapas adicionales en la modalidad multijugador (hasta 16 participantes *on-line*), nuevos personajes y, sobre todo, su reducido precio, poco más de la mitad de lo que cuestan los lanzamientos normales. Hala, abrígate y pilla el bote grande de Cucal...

CONCLUYENDO

Por ahora, nos encontramos ante el shooter en tercera persona más competente y completo de la consola de Sony, que atrapa tanto por su intenso desarrollo como por sus posibilidades multijugador on-line.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3	GLOBAL
8,0	9,0	8,7	8,8		8,5

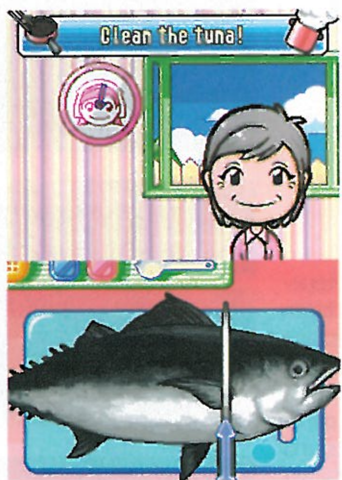


_GÉNERO **COCINA PARA GAÑANES VOL.II**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **505 GAMES**
_DESARROLLADOR **OFFICE CREATE**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.COOKINGMAMA2.COM/HOME.PHP**

NINTENDO DS

3+











_NEMESIS

COOKING MAMA 2
COCINA CON TUS AMIGOS

UNA NUEVA OPORTUNIDAD PARA EJERCER DE COCINILLAS, STYLUS EN MANO

GLOBAL **8,2**

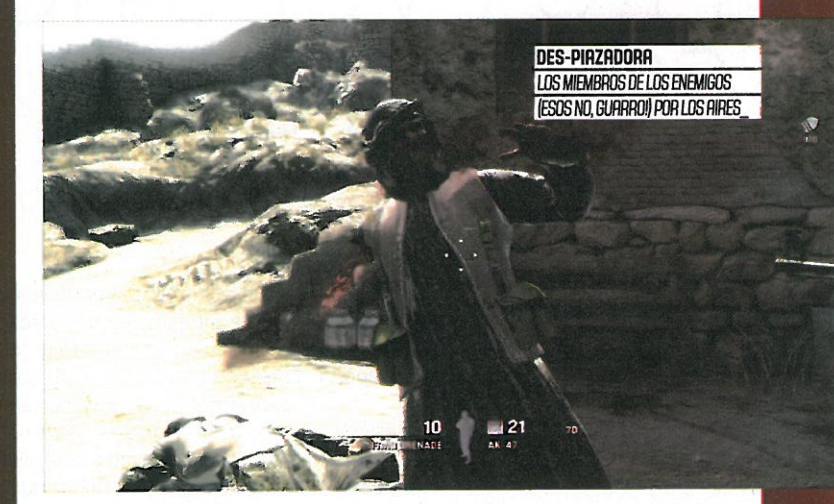
La mamá del pañuelo en la cabeza y la paciencia infinita regresa a **DS** con ochenta nuevas recetas y la misma mecánica adictiva que convirtió a la primera entrega en un éxito de ventas (más de 2 millones de unidades sólo en Europa). Agarra el *stylus* y prepárate para picar, guisar, empanar y elaborar todo tipo de platos: kebabs, pasta, sopas, *sushi* y repostería de todo tipo. Todo de la forma más divertida que puedas imaginar: rascando la pantalla con el *stylus* o soplando al micro de la **DS** para avivar el fuego. Además, junto al aliciente de desbloquear nuevas recetas, ***Cooking Mama 2*** incorpora un nuevo Modo Multijugador para cuatro **DS** con un sólo cartucho. Aunque en la vida real seas un gañán en la cocina no podrás resistirte a este juego. Ni **Simone Ortega** lo habría hecho mejor...



_GÉNERO **SHOOTER MUY SUBJETIVO**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ACTIVISION**
_DESARROLLADOR **ACTIVISION VALUE**
_DISTRIBUYE **ACTIVISION**
_JUGADORES **1-12** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.MERCENARIESWANTED.ES**

PS3 • XBOX 360

18+



DES-PIAZADORA LOS MIEMBROS DE LOS ENEMIGOS (ESOS NO, GUARRO!) POR LOS AIRES_



MULTIPLAYER Hasta doce participantes en ambas versiones podrán competir en varios modos competitivos a través de internet.

_CHIARAFAN

SOLDIER OF FORTUNE
VENGANZA

UNA SAGA CASI OLVIDADA REGRESA A LA PALESTRA CON UNA ENTREGA QUE NO APORTA NADA AL GÉNERO

GLOBAL **6,0**

Recuerdo que la anterior entrega de la saga, subtitulada *Double Helix*, nos hizo pasar algunos momentos divertidos sobre todo por su extrema y delirante violencia, que permitía al jugador depedazar a los enemigos fácilmente. Sin embargo ahora, con el género del *shooter* subjetivo asentado totalmente en las consolas y con representantes tan magníficos como *Resistance*, *COD 4* o *Halo 3*, nos preguntamos qué tiene este nuevo título para destacar entre el resto. Unos gráficos algo más que correctos no pueden hacer frente a un desarrollo extremadamente lineal, repetitivo y con escasísima variedad de escenarios y objetivos. Divertido durante cinco minutos por su inmediatez jugable, ni siquiera su Modo *on-line* logra redimirle cuando el tedio se apodera de él. Por no hablar de su filosofía neo-fascistoide y de la diferencia de veinte euros entre las dos versiones...



3+ Wii

_GÉNERO SIMULADOR DE SILLONBALL
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA KONAMI
_DESARROLLADOR KONAMI
_DISTRIBUYE KONAMI
_JUGADORES 1_2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB ES.GAMES.KONAMI-EUROPE.COM

_MELONGASOIL

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

LA ÚNICA «VERSIÓN 2008» DEL MEJOR SIMULADOR DE FÚTBOL QUE APORTA ALGO NUEVO AL GÉNERO

Tras demostrar el famoso dicho «cría fama y échate a dormir» con todas las versiones de *PES 2008*, **Konami** al fin presenta un simulador de fútbol diferente y que aporta algo realmente original al género.

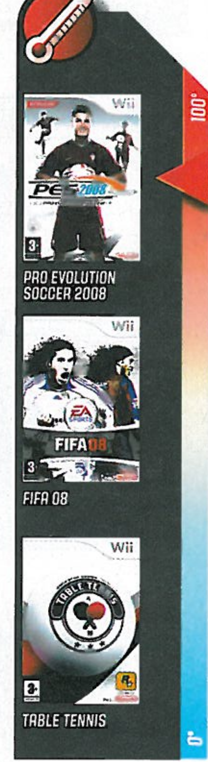
El aspecto del simulador para **Wii** es prácticamente idéntico al de la entrega aparecida para **PS2**, con una mayor estabilidad en su *frame rate*. Lo que hace diferente a este ***PES*** es su original forma de jugarlo. Olvídate de manejar a un jugador con el pad... lo único que podrás mover en esta entrega es un puntero que servirá para ejecturar todo tipo de acciones ofensivas y defensivas. Deja pulsado el botón A sobre un jugador y «arrastra» su posición a cualquier parte del campo; realiza marcajes «al hombre» pulsando A sobre el jugador más cercano al rival a marcar; agita el *wiimote* para provocar la clásica trampa del fuera de juego... Las posibilidades son, literalmente, infinitas, ya que podrás poner el balón en cualquier parte del campo con una precisión milimétrica. Apunta, deja pulsado el botón B para que el jugador más cercano avance hacia la posición elegida y suelta el botón para poner un balón adelantado donde quieras. Eso sí, a la hora de tirar a puerta (incluyendo las faltas) entrarán en juego factores como posición, distancia, carrera, habilidad del jugador... porque basta con agitar el nunchuck para disparar de una forma casi aleatoria.

Su original sistema de juego permitirá disfrutar a los fanáticos de la saga de un *PES* muy diferente, extremadamente divertido y con infinitas posibilidades, pero también dará la oportunidad a los profanos de plantear las más complejas jugadas y golear sin ser unos magos del control del pad.

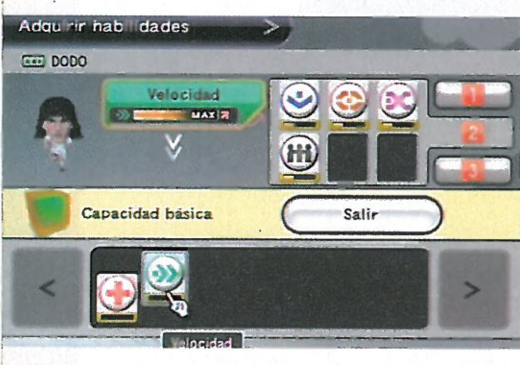








UNA NUEVA FORMA DE DISFRUTAR DEL MEJOR SIMULADOR DE FÚTBOL







CAMINO DE CAMPEONES Konami ha modificado su famosa Liga Master para la versión Wii de PES 2008. En Camino de Campeones tendremos que participar en una buena cantidad de mini-ligas imaginarias con el clásico equipo Master (Minanda, Castolo...); cada victoria nos permitirá quedarnos con un jugador (o más, dependiendo de la diferencia de goles) del equipo contrario, y evolucionar individualmente a cada jugador dependiendo de su actuación.

CONCLUYENDO

Tras sufrir alguna que otra desilusión con el uso del wiimote que otras compañías han dado a versiones específicas para Wii, PES 2008 nos ha devuelto la fe en las posibilidades hardcore de la consola de Nintendo. El mejor PES 2008, sin duda.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii	GLOBAL
8,3	7,9	9,0	8,9		8,8

12+

Wii

_GENERO BELICISMO DE CARTOON
_PAIS REINO UNIDO _COMPAÑIA NINTENDO
_DESARROLLADOR KUJU ENTERTAINMENT
_DISTRIBUYE NINTENDO
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WII.NINTENDO.COM/SITE/BATTALIONWARS2/

_STAN BY

BATTALION WARS 2

QUIEN BUSQUE UN POCO DE ESTRATEGIA LIVIANA, QUIZÁ SE ENCUENTRE A GUSTO CON BATTALION WARS 2...

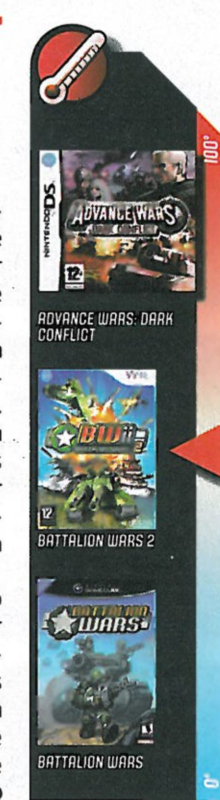
Pero que nadie busque un juego de estrategia medianamente complejo o desafiante, porque no lo encontrará. Lo cual no es necesariamente malo: **Kuju Entertainment** no ha desarrollado un juego con el estratega más *hardcore* en mente, de ahí que la continuidad con el *Battalion Wars* de **GameCube** sea evidente, y la elección de una perspectiva en tercera persona y un ritmo muy de juego de acción bastante reveladores.

Battalion Wars 2 se mantiene, como la primera entrega, en una mecánica a caballo entre el *shooter* en tercera persona y la estrategia en tiempo real: el jugador tiene a su disposición una serie de unidades con funciones concretas, y la posibilidad de moverse por el escenario controlando a cualquiera de ellas mientras dirige a las demás. Una de las novedades más evidentes es la inclusión de nuevos tipos de unidades, navales, principalmente. Pero, más allá de esto, las cosas siguen prácticamente igual.

El juego se desarrolla a través de varias campañas durante un conflicto multinacional en un mundo ficticio pero paródico (vaya, que no hay que ser muy listo para pillar a qué naciones reales hace referencia cada una de las del juego), y en cada misión habrá unos objetivos concretos que cumplir. No obstante, cada nuevo escenario es condenadamente parecido al anterior en términos de diseño: son prácticamente siempre pasillos de una sola dirección poco disimulados. Las posibilidades tácticas en estas condiciones ya están limitadas de por sí...

El problema añadido, desde un punto de vista táctico, es que las órdenes que pueden darse a las diferentes unidades son muy limitadas: tan solo «esperar», «seguir» o «atacar» (o realizar una acción sobre algún elemento de escenario, en su defecto). Por tanto, cualquier tipo de dirección sobre el terreno de combate se reduce a dejar a parte del pelotón esperando mientras liquidamos alguna amenaza (en el caso de que sean especialmente vulnerables a ella) o a cargar en tropel y tonto el último. A esto no ayudan demasiado los controles, ya que el desplazarmiento entre unidades no es especialmente ágil, con lo que puede resultar fácil que el jugador acabe rotando de una unidad a otra para hacer él mismo el trabajo en lugar de dar las órdenes.

Battalion Wars 2 se convierte así en poco más que un *shooter* en el que en lugar de jugar con armas en el inventario lo hacemos con unidades militares diferentes, y donde podemos ocasionalmente organizar algo parecido a una estrategia. Pero nunca nada medianamente elaborado, como un sencillo flanqueo, porque la propia interfaz no lo pone nada fácil.













CONCLUYENDO

No hay que confundir Battalion Wars 2 con lo que no es, porque como juego de estrategia en tiempo real hace aguas. Como shooter con toques tácticos tampoco es excelente, ni está especialmente bien diseñado, pero puede llegar a ser considerablemente divertido.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
7,0	7,2	7,0	7,0	Wii	7,0

7+

NINTENDO DS



_GÉNERO RPG «HAZTE CON TODOS»
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SQUARE ENIX
_DESARROLLADOR SQUARE ENIX
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.SQUARE-ENIX.COM





EN CASTELLANO UNA CORRECTA TRADUCCIÓN AL CASTELLANO



FUSIÓN Para lograr los mejores monstruos, deberás combinar a dos de ellos en un curioso ritual.





LOS MONSTRUOS ENCONTRARÁS MÁS DE DOSCIENTOS MONSTRUOS DE LO MÁS VARIOPINTO_



_CHIARAFAN

DRAGON QUEST MONSTER JOKER

SECUELA, SPIN-OFF O COMO SEA, UN NUEVO TÍTULO DE SQUARE ENIX LLEGA A EUROPA. CONGRATULÉMONOS TODOS...

Y es que, afortunadamente, muy atrás quedaron ya aquellos días en los que los títulos producidos por la sacrosanta compañía se quedaban en su país de origen o, en el mejor de los casos, sólo daban el salto a los Estados Unidos. Aquí, en Europa, el fenómeno *Dragon Quest* sólo llegó al público general con la genial octava entrega, que vio la luz en **PlayStation 2** hace más de un año.

Para los que no lo sepan (que habrá muchos, sobre todo entre la legión de usuarios más ocasionales de la portátil de **Nintendo**), el juego que nos ocupa es el último en una saga que comenzó en **Game Boy** y que surgía a su vez como alternativa al *Dragon Quest* original utilizando su imaginario para recrear un mundo de fantasía, espada y brujería diseñado por el mismísimo **Akira Toriyama**.

En este característico universo, lleno de personajes carismáticos y sentido del humor, nuestro protagonista deberá convertirse en un cazador de monstruos experto y así ganar un campeonato donde se dan cita los mejores de esta profesión. Mientras explora un bello archipiélago todo parecerá similar a un RPG clásico: hablar con la gente, conseguir diversos encargos, encontrar tesoros ocultos... Pero cuando den comienzo los combates (no aleatorios, pues veremos en todo momento a los enemigos antes de batallar con ellos) descubriremos que no controlamos al héroe directamente, sino a los tres integrantes de su grupo de monstruos.

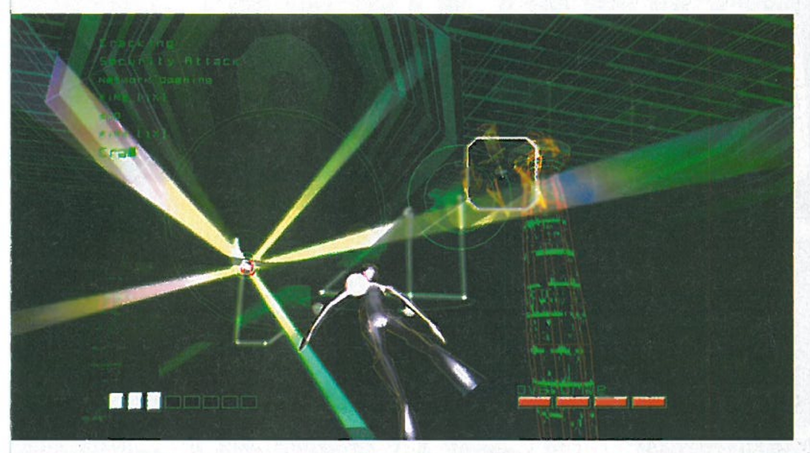
Algo parecido al millonario *Pokémon*, sólo que aquí el elemento RPG/exploración tiene bastante más peso que el de cría/desarrollo de los monstruos, algo que, junto a su deslumbrante apartado gráfico tridimensional, lo hará sin duda mucho más atractivo para la mayoría de los jugadores. No es ni mucho menos el RPG definitvo para **Nintendo DS**, pero mientras tanto...

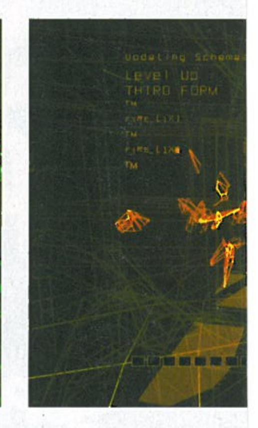
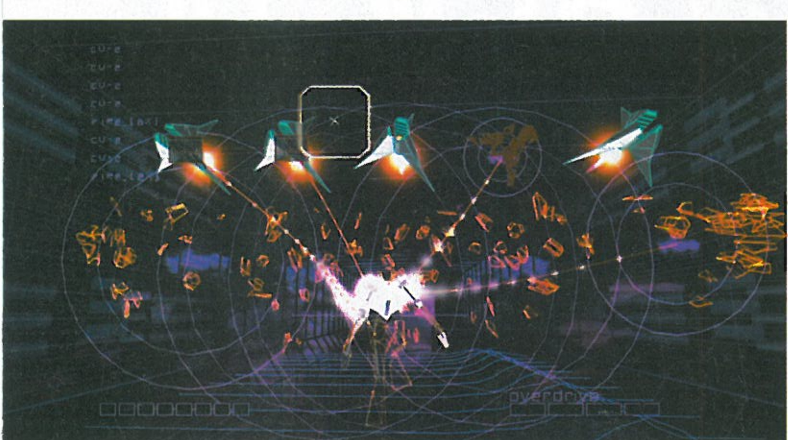
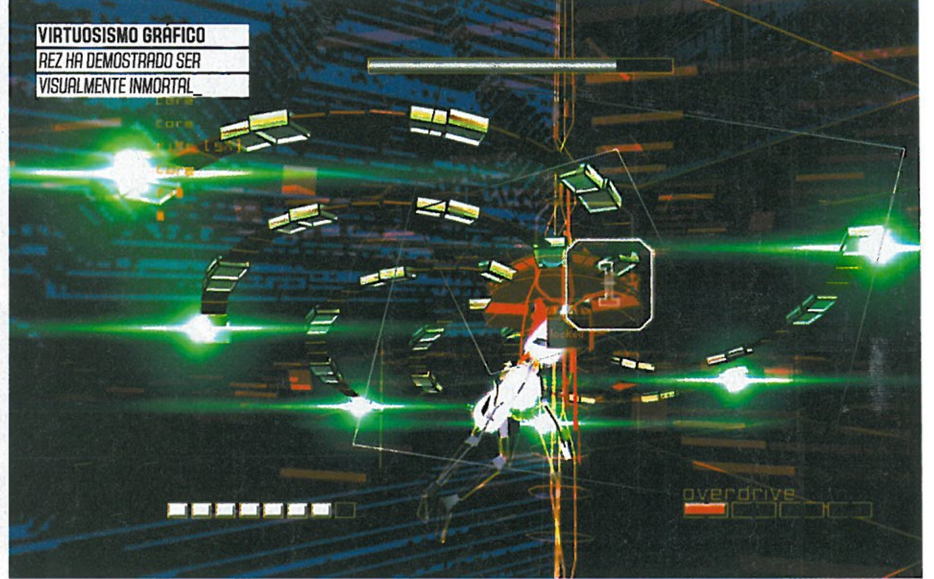


CONCLUYENDO
Un RPG made in Square Enix sólido, divertido y con todo el encanto de la saga que inventó el género en consola. No te dejes engañar, la experiencia es mucho más profunda y variada que en cualquiera de las entregas Pokémon, y su apartado gráfico muy superior.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS	GLOBAL
9,0	8,2	8,5	8,6		8,6

XBOX LIVE arcade



_EL HOMBRE ELEFANTE

REZ HD



REZ HD

PANZER DRAGOON ORTA

STAR FOX COMMAND

DE LISERGIA Y TALENTO. BIENVENIDOS AL JUEGO QUIZÁS MÁS ESTÉTICO JAMÁS PROGRAMADO.

En términos objetivos (frase favorita de la redacción durante el mes pasado), *Rez* no significó nada. El juego de **United Game Artist** fue un título bien producido pero que no supuso una revolución dentro de los *shooters* guiados publicados hasta el momento ¿Cuál es la razón de que siete años después siga siendo un juego de culto, encumbrado por videojugadores incluso en círculos artísticos? El envoltorio señores. Una superficie tallada en oro por los dioses.

«Gentlemen, open your senses»

Nadie quedó indiferente: *Rez* supuso por primera vez un punto de inflexión en la industria, un nuevo generador de discusiones que introdujo influencias y citas a artistas como ***Kandinsky***, **Aleksandr Scriabin** o **K. Stockhausen** sin caer en el ridículo ni en el parafraseo fácil. La abstracción plástica, intencionada y brillante, se logró fusionar de forma perceptible con el sonido, creando una simulación de sinestesia correcta, orgánica, pero ante todo, perfectamente jugable.

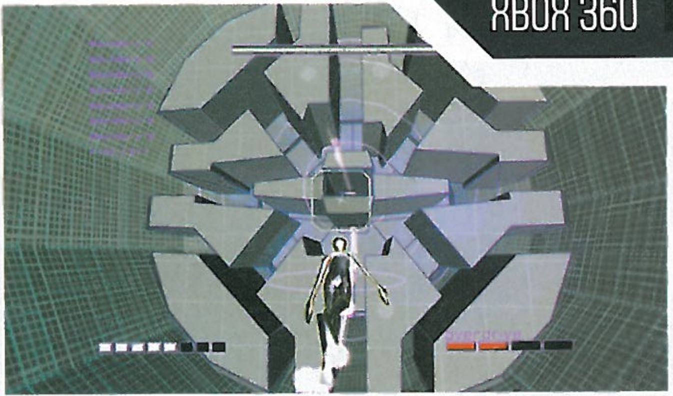
La música es otra parte fundamental de la espina dorsal de *Rez*. Una inteligente selección electrónica que logra cierta participación del jugador (cada disparo irá distorsionando los ritmos y controlando ciertos *beats*) sin pretender ser un *bemani* al uso. Temas como los de *Coldcut* o *Joujouka* los hubiesen firmado los mismísimos **Kraftwerk** para la BSO ideal de un videojuego.

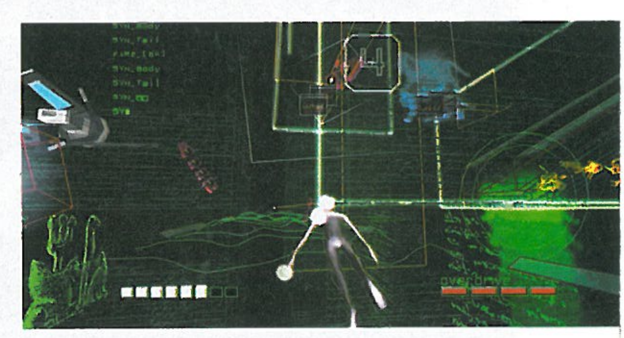
Los paisajes vectoriales y la sincronización bidireccional entre música, vibración y respuesta del jugador propiciaron una revolución visual sobre la cual aún existen dudas ¿es *Rez* un esbozo de obra artística o simplemente un videojuego con un tratamiento visual profundo? La pregunta tiene gancho y puede resultar polémica. Es cierto que el juego es atractivo por si mismo, con jefes finales de ensueño y algunos niveles especialmente brillantes, pero en realidad no supone un reto a la altura de sus rivales de género (*Panzer Dragoon Zwei* o *Lylat Wars*, dos ejemplos cualesquiera). El error en este caso es disolver fondo y forma: la experiencia jugable está subyugada al regocijo visual. Abstraerse en la justa medida (aunque sabiamente el juego incluye la opción Viaje, sin medidores de daño ni presiones, idóneo para que el jugador se «estimule» como le parezca oportuno...) es primordial para disfrutar de la experiencia. Un viaje psicodélico por un universo tecnológico de vectores y luz.

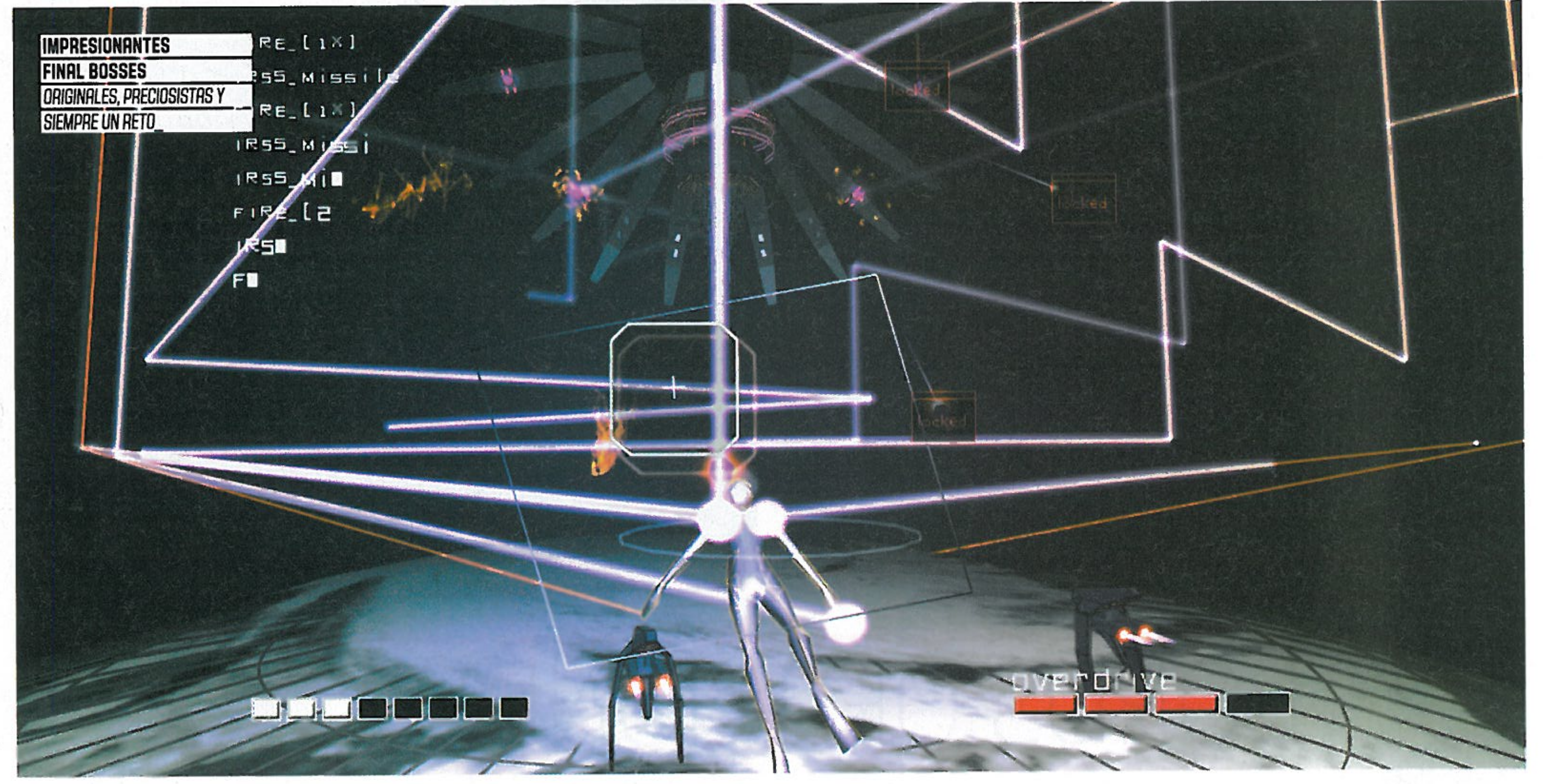
El juego utiliza tan sólo dos botones y un control analógico: moviendo el puntero seleccionaremos los enemigos, manteniendo pulsado el botón de ataque principal podremos hacer *lock-on* en varios enemigos (hasta ocho) eliminándolos de forma simultánea. Tan sólo recogeremos dos tipos de *power-up* (escondidos en ciertos rivales), uno es el especial, con el que podremos eliminar a todos los enemigos de la pantalla, mientras que el otro, mediante acumulación, nos permitirá trans-

_GÉNERO **SHOOTER ON RAILS PSICODÉLICO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **Q ENTERTAINMENT**
_DESARROLLADOR **UGA**
_DISTRIBUYE **Q ENTERTAINMENT**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://WWW.QENTERTAINMENT.COM/**









IMPRESIONANTES FINAL BOSSES *ORIGINALES, PRECIOSISTAS Y SIEMPRE UN RETO_*

formarnos (existiendo siete estados: de simples líneas a una perfecta esfera, pasando por una versión minimalista de Buda... puro simbolismo). Una maraña de conceptos que culminan en la pantalla de créditos, dónde descubriremos que hemos sufrido, hemos disfrutado y nos hemos involucrado como jugadores de una forma mucho más profunda que con otros videojuegos de contextos más estandarizados (similar a la última excentricidad de **David Lynch**, ambigua pero ecléctica).

Reclaim reality

Esta reedición para **Xbox Live Arcade** puede interpretarse como la versión idealizada de *Rez*, que por culpa de las limitaciones técnicas de las plataformas donde se publicó no pudo representarse con fidelidad. Las nuevas resoluciones ayudan a redibujar el entorno como debería haberse mostrado: brillante, pulcro, sin el más ligero atisbo de *jaggies* o imperfecciones que destruyan el cómputo global. El juego incluye la versión original SD a 4:3 para comparar, aunque su inclusión es meramente anecdótica. El sonido digital también permite disfrutar de cada base y cada matiz sonoro en todo su esplendor, introduciendo si cabe aún más al jugador en la experiencia. Para los más quisquillosos, se ha emulado el periférico *Trance Vibrator* de **PlayStation 2** (que se vendía por separado para crear una vibración en el asiento, polémico por ciertos *usos indebidos...*) mediante el empleo de otros tres mandos extra conectados.
Por último, todos los encantos naturales de **Xbox Live** (tabla de *rankings*, logros) están perfectamente integrados en el juego, aumentando la vida del título. Apropiado para los escépticos a la hora de rejugar a los juegos por el simple placer de hacerlo.

UN RECIENTE CLÁSICO QUE SE ADAPTA A LA NUEVAS TECNOLOGÍAS SIN ALTERAR LA OBRA ORIGINAL

Un juego que trasciende las modas, un golpe de aire fresco a la industria servido por primera vez en bandeja de plata. Los años le han sentado de fábula y confirman nuestros presagios: el juego podrá servir como piedra angular de las discusiones sobre la autenticidad del videojuego como arte, pero ante todo es una fantástica experiencia lúdica.

CONCLUYENDO

Un shooter on rails que se apoya en un apartado artístico sin parangón, el cual, lejos de ocultar carencias jugables, completa la experiencia. Un juego inimitable que hay que vivir. Ahora mejor que nunca.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
9,5	9,5	9,0	9,0	9,4

XBOX 360



¡POR AHÍ RESOPLA! ESTE ENEMIGO DA MÁS RISA QUE MIEDO, PERO TEN CUIDADO, SUS LLAMAS PUEDEN TOSTARTE LAS ALMORRANAS_

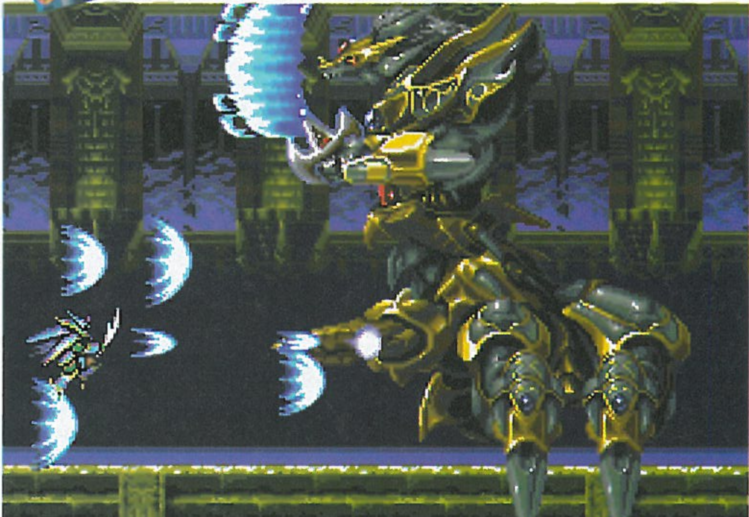






LORDS DEL MEGA CD

En 1995, Hudson adaptó a Sega CD (el Mega CD yanqui) *Lords Of Thunder*, aunque sin alcanzar la maestría del original de PC-Engine. Lo peor, el abuso de las tramas en los gráficos. Aunque jamás apareció en Europa, nosotros, que somos muy chulos, llegamos a analizarlo en la SuperJuegos Vintage.



_NEMESIS



LORDS OF THUNDER



GATE OF THUNDER PC-E. S.CD-ROM

LORDS OF THUNDER PC-E S.CD-ROM

RIOT ZONE PC-E SUPER CD-ROM

GUITARREOS HEAVYS Y GUERREROS ALADOS. SUBE EL VOLUMEN DEL TV AL MÁXIMO Y BOMBARDEA TUS SENTIDOS CON ESTA APOTEOSIS DE PIXELS Y MELODÍAS CAÑERAS. DIOS BENDIGA A HUDSON.

Fans del retro, mitómanos de la **PC-Engine**, devotos del *shoot'em-up* (o *schmups*, como dicen los modernos)...todos estamos en deuda con **Hudson Soft**. Los padres de *Bomberman* y *PC Kid*, tras brindarnos la oportunidad de jugar con el colosal *Gate Of Thunder*, continúan su labor evangelizadora de traer clásicos de **PC-Engine Super CD-ROM**, inéditos en Europa, via **Consola Virtual** de **Wii**. Ahora le toca el turno a otra leyenda matamarcianesca: ***Lords Of Thunder***.

Desde el mismo momento de su aparición, allá por 1993, este *shooter* programado por **Red** (autores también de *Gate Of Thunder*, la saga *PC Kid* o los *Tengai Makyou*) causó conmoción por la calidad de sus gráficos (a pesar de la cantidad de *sprites* presentes en pantalla, jamás hay una ralentización), su desarrollo feroz y, sobre todo, por su atronadora banda sonora. Compuesta por **Satoshi Miyashita** e interpretada por **The Groove King**, la BSO de ***Lords Of Thunder*** lleva más de una década cautivando a metaleros de todo el mundo. Sólo tenéis que introducir el título del juego en YouTube y lo comprobaréis por vosotros mismos: versiones caseras, la BSO acompañando *animes* de todo tipo...

Riffs pesados y ochenteros que ahora resonarán en la pantalla de tu TV gracias a la magia de la **Consola Virtual**, tras desembolsar los 800 puntos de vellón. Un verdadero chollo si tenemos en cuenta el pastón que se ha llegado a pagar por el juego original en tiendas de importación, y la irresistible jugabilidad que sigue desprendiendo ***Lords Of Thunder***, quince años después de su debút.

La magia de los cuatro elementos

En ***Lords Of Thunder*** no hay combates espaciales al estilo *Gates Of Thunder*. Todo transcurre en un mundo mágico, plagado de criaturas fantásticas y armaduras voladoras. Encarnando al héroe de turno, Landis, podrás elegir entre cuatro corazas, potenciadas por los cuatro elementos de la naturaleza: viento, agua, tierra y fuego. Tu elección de cada una de ellas determinará el tipo de disparo que tendrás, que a su vez va siendo potenciado al recoger los *items* precisos.

Los seis escenarios, que pueden ser visitados en el órden que quieras (al estilo *Megaman*), tienen nombres tan exóticos como Llamarada (en castellano) o Dezant, y no pueden ser más variados, desde el desierto al mar, desde un bosque a una tierra helada. Todos ellos poblados de enemigos de todo tamaño y pelaje, incluyendo *final bosses* de tamaño XXL y mala leche infinita.

Como en los viejos tiempos, la clave para triunfar en ***Lords Of Thunder*** reside en los reflejos y la testosterona. Aqui no hay *continues* infinitos ni esas mandangas. Tendrás que mover los pulgares como un maldito para salir vivo de cada nivel, aunque contar con la armadura de agua (la más potente) facilita mucho la tarea. Todo lo contrario que con la armadura de fuego, pinturera pero poco efectiva.

Si amas el pixel, el guitarreo y los *shooters*, ***Lords Of Thunder*** te dará más satisfacciones que tener de novia a una actriz porno.



Wii

_GÉNERO SINFONÍA METALERA EN FORMA DE SHOOTER
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR NINTENDO
_DISTRIBUYE NINTENDO
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB HTTP://WII.NINTENDO.ES/


LA PELA ES LA PELA
RECOGE LAS GEMAS QUE DEJAN LOS ENEMIGOS CAÍDOS... LAS NECESITARÁS PARA RECUPERAR ENERGÍA EN LA TIENDA_



ESTE TÍO ES UNA FIERA

La BSO de ***Lords Of Thunder*** es una obra de culto entre metaleros. Si quereis alucinar, echad un vistazo a la página de **Chris Kline** (www.vertexguy.com), y flipad con su versión de Dezant (que podéis descargar en MP3) o su homenaje al tema del primer nivel de *Contra*.









Y LA CONSOLA VIRTUAL OFRECE MUCHO MÁS...

Durante estos últimos meses la oferta se ha enriquecido con nuevos sistemas (Neo-Geo) e incunables de la talla de *Cybernator* (SNES), *Rolling Thunder 2* (MD) o estos tres clásicos que no necesitan presentación...



SUPER METROID (SNES /1994) La mejor de las aventuras protagonizadas por Samus Aran. Apaga las luces, sube el volumen y prepárate para disfrutar como un enano.



LIGHT CRUSADER (MD/1995) Monumental *action RPG*, facturado por los genios de Treasure, con vista isométrica a lo Filmation. Amortizarás los 800 puntos a conciencia...



THE KING OF FIGHTERS'94 (Neo-Geo/1994) Toda una leyenda de los recreativos, aunque los más puristas de la saga sigan prefiriendo el ***KOF'98***. Tranquilos, que llegará.

CONCLUYENDO

Sube el volumen de la TV, atranca las puertas y prepárate para disfrutar de las sinfonías guitarreras más alucinantes que hayas oído en tu vida, al servicio de un shooter legendario e imprescindible. Si el cielo existe, debe de ser algo así.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii	GLOBAL
8,0	9,6	8,6	8,3		8,8

ASÍ EMPIEZA TODO UN AGUJERO EN EL ESPACIO-TIEMPO SIRVE DE PISTOLETAZO_

_BEN REILLY

CHRONO TRIGGER

HACE MÁS DE UNA DÉCADA, UN GRUPO DE MAESTROS SE UNIÓ PARA CREAR UN RPG LLAMADO A ROMPER MOLDES. CHRONO TRIGGER ES DESDE ENTONCES SINÓNIMO DE OBRA MAESTRA IMPERECEDERA_



100°

CHRONO TRIGGER

SUPER MARIO RPG

FINAL FANTASY III

0°

Una feria medieval es el punto de partida de ***Chrono Trigger***. Se celebra el milésimo aniversario del reino de Guardia, y la alegría contagia al jugador, que acaba de comenzar su aventura. Este tipo de fiesta ofrece de todo al visitante, y también a nosotros: podemos disfrutar de atracciones, visitar puestos, hablar con tenderos... Todo normal. Todo clásico. O eso parece.

Estamos ante un juego que reinventa las claves del rol en consola, y en el que acciones aparentemente inocuas tendrán repercusiones en el futuro. ¿Quieres comerte ese pastel sin pagar a su dueño? Adelante, no te cortes. Pero no creas que saldrás impune. Lo cotidiano se transforma en épico en este juego irrepetible, una paradoja que no volverá a producirse jamás. Una historia de superación, amistad y sacrificio que superó las expectativas de sus creadores. ¿Quién les iba a decir que estaban haciendo historia?

La Paradoja del Abuelo

Durante la fiesta del Aniversario de Guardia, Crono, el protagonista, conoce a Marle. Ambos prueban la máquina transportadora de Lucca, que traslada a los dos primeros 400 años atrás. Allí tiene lugar el secuestro de la reina Leene, antepasada de Marle e idéntica a ella. Magus, el villano del juego, se halla detrás de esta conspiración. Con la ayuda de Lucca, nuestros amigos descubren que es imperativo rescatar a la reina, dado que si es asesinada, Marle nunca existiría en el presente, debido a la Paradoja del Abuelo.

Este principio de la física cuántica expone una situación peliaguda: si una persona viaja al pasado y mata a su abuelo, ¿cómo es posible que dicho individuo exista en el presente? ¿Acaso se ha creado un universo paralelo al liquidar al abuelo? ¿Es el tiempo como un río, o acaso se divide en varios afluentes?

Tales cuestiones definen ***Chrono Trigger***, debido a la pasión de **Yuuji Horii** (principal guionista) por los viajes en el tiempo. Nuestros héroes recorren eras distintas, a través del Epoch, la máquina creada por Lucca. Sus acciones, y por ende, las accio-



7+

PSONE • SNES



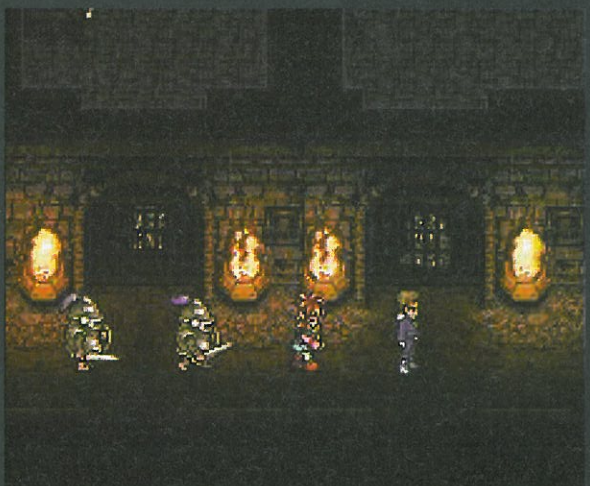
_GÉNERO RPG INIMITABLE
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SQUARESOFT
_DESARROLLADOR 'THE DREAM TEAM'
_DISTRIBUYE SQUARESOFT
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLÉS
_WEB SQUARE-ENIX.COM



LA QUE TE HA CAÍDO, CHAVAL EL JUICIO DE CRONO : PURA MAGIA_







ERES EL ÚNICO RESPONSABLE

Ni siquiera llegado el ecuador de la aventura, *Chrono Trigger* ofrece un momento que pasaría a los anales de la historia de los videojuegos. El juicio de Crono se basa en nuestro propio comportamiento. Aunque la ejecución es inevitable, el desarrollo del proceso se basa en nuestros actos en la Feria de Guardia_

nes del jugador, tienen influencia en las épocas futuras. De ese modo, sorprende comprobar como la más nimia conversación tiene eco en siglos venideros.

No contento con este cacao, **Horii** aporta otro elemento: el Chrono Trigger, un Huevo del Tiempo que controla todos los acontecimientos en el Continuo Espacio-Tiempo, reaccionando ante el esfuerzo que sus propietarios pongan en una acción. En una frase: ciencia-ficción *hardcore* en un cartucho de **Super Nintendo**.

El verdadero Dream Team

Repasemos una alineación de titanes: **Hironobu Sakaguchi**, **Tetsuya Nomura**, **Akira Toriyama**, **Yuuji Horii**, **Nobuo Uematsu**. Es decir, los creadores de *Final Fantasy*, *Dragon Quest* y *Dragon Ball*, unidos con un objetivo común. Colaboraciones previas habían dado lugar al exitazo de la citada serie *Dragon Quest*, pero esta panda buscaba crear algo mucho más personal y libre.

Eran otros tiempos. **Toriyama** se contagió del entusiasmo general y se aplicó para crear unos personajes sin plantilla, es decir, con una personalidad y un aspecto distintivo, que fue definido en el juego por **Tetsuya Nomura**. **Akihiko Matsui**, **Yoshinori Kitase** y **Takashi Tokita** dirigieron el tinglado, pero quienes de verdad metieron mano fueron **Sakaguchi** y **Horii**. El primero supo dotar al conjunto de la diversión y dramatismo propios de sus joyas del RPG. **Horii**, por su parte, perfiló la historia y sus líneas esenciales. La guinda la aportó **Yasunori Mitsuda**, quien por enfermedad pasó el testigo a **Nobuo Uematsu**. Dos bestias que compusieron una banda sonora imprescindible, que al ser editada requirió tres cds para abarcarla.

Emociones a flor de píxel

Parecía que, en principio, el desarrollo no difería del de otros RPG de éxito. Hay que tener en cuenta que los japoneses celebran las novedades pero exigen el respeto a lo habitual, a lo clásico: les gusta jugar en terreno conocido. De ese modo, Crono y compañía combaten por turnos, reclutan nuevos aliados y mejoran sus habilidades y equipamiento. Hasta ahí, todo correcto.

Pero la ambición de este cartucho hace que tome el sistema Active Battle de *Final Fantasy IV* y lo perfeccione. De ese modo, tanto héroes como enemigos sólo pueden realizar acciones cuando su barra temporal se agota, dotando de mayor dinamismo a los combates, e incluso jugando con las emociones del jugador: temor ante la inminencia del golpe del jefe final, satisfacción porque vamos a lanzar el ataque definitivo. Se acabaron también los combates aleatorios: los enemigos eran a menudo visibles en el mapa y, aunque se producirán emboscadas, nuestras acciones definen cómo acabaremos al salir de una batalla, en cualquier momento. Aunque la novedad más revolucionaria son sin duda las técnicas de ataque.

Cada personaje cuenta con varias de ellas, definidas por el estilo y la época de donde procediera. Crono y Frog usan su espada, mientras que Lucca o Robo basan sus ataques en la tecnología. Los golpes exprimen como nunca la capacidad de la **Super Famicom**, con una exhibición de efectos gráficos y sonoros que, literalmente, ➔

HORII, NOMURA, TORIYAMA Y UEMATSU SE SUPERARON A SÍ MISMOS CON ESTE PROYECTO

ALL TOGETHER NOW UNA TÉCNICA COMBINADA SUPONE UN PALAZO AL ENEMIGO

A TODO TRAPO CON EL MODO 7 ESTE APAÑADO EFECTO GRÁFICO SE EXPLOTA EN LA CARRERA CONTRA JOHNNY

PERSONAJES

Akira Toriyama dio lo mejor de sí mismo para crear un plantel de protagonistas magnífico. Es tal la definición del carácter de estos personajes, sus motivaciones y su distintivo aspecto, que cada uno de ellos podría protagonizar su propia aventura. Y de hecho, lo hacen, por medio de apasionantes subtramas. Así, la prehistórica Ayla defiende Loka Village; Frog es en realidad un escudero hechizado; Lucca oculta su triste pasado con su pasión por las máquinas. Marle reniega de sus raíces, mientras que Robo es un robot con conciencia. Magus es un antihéroe oscuro que busca venganza.





deja en bragas a sus predecesores. El recopetín llega al descubrir que cada personaje tiene hasta ocho técnicas distintas, pero que pueden combinarse con las de otros personajes para realizar nuevos ataques especiales. El propio juego se encarga de avisarnos si se da esa posibilidad. Pocas emociones pueden compararse a la de combinar la espada de Crono con el fuego de Lucca, y observar el despliegue gráfico mientras se barre a los enemigos.

Tiempo de decisiones

Hablábamos al principio de las acciones y sus consecuencias, y ha quedado claro que el tiempo es el eje argumental de ***Chrono Trigger***. Y no lo es sólo a nivel de desarrollo, con los viajes a distintas eras. También está presente en el mensaje que transmite la historia del juego: el destino lo escriben nuestros actos, pero la historia la forman el sacrificio, el afecto, la amistad y el valor. El jugador es testigo asombrado de todo esto, comenzando por los pequeños detalles. Por ejemplo, cuando Crono regresa a su época, es acusado de intento de rapto de la princesa Marle. Durante el juicio, la acusación esgrime varias pruebas para argumentar que Crono (es decir, tú, jugador), no es trigo limpio. Y lo hace de forma inédita hasta la fecha: el propio juego se autorreferencia.

¿Recordáis la posibilidad de comer un pastel al principio de la aventura? Pues si lo hicisteis, ese momento aparece en forma de *flashback*, en un acusador blanco y negro. Lo que parecía un acto casual, una simple distracción interactiva, se transforma en parte del argumento. Las sorpresas van *in crescendo* hasta que ***Chrono Trigger*** traspasa la última frontera: la muerte del protagonista. No es un Game Over, dado que el juego continúa sin él... o con él: una vez más ***Chrono Trigger*** insiste en las responsabilidades de nuestras decisiones. Tal es así, que el juego tiene trece finales distintos, que varían en función de nuestras elecciones en momentos y batallas clave de la aventura.

«Hemos creado un tsunami»

11 de marzo de 1995. Todo Japón está en ascuas. Los fanáticos de *Dragon Quest*, los de *Final Fantasy*, los roleros en general se unen en la tensa expectación. La prensa especializada también, pese a haber probado ya el juego en una versión que se diferenciaría mucho del producto final.

Y así, ***Chrono Trigger*** es lanzado y revienta el mercado. Dos millones de copias vendidas en los dos primeros meses, una cifra que llegaría hasta los 2,36 millones en todo el territorio nipón. Verdadera cifra de vértigo, si tenemos en cuenta que el total de ventas en el resto del mundo es de 300.000 copias.

La crítica sucumbió por igual al juego, con alabanzas en todo el mundo que, sin rodeos,












afirmaban que el juego era una obra maestra. Por supuesto, hubo pejigueros que cuestionaron la complejidad del argumento o la longitud del juego, menor a la habitual en otros RPG. Nimiedades que no afectaron a la estratosférica carrera de ***Chrono Trigger***, revalidada con futuros relanzamientos. El juego repitió éxito en su versión para **PSone** (1999), y una vez más, con este mismo *remake*, en el dueto que hizo con *Final Fantasy IV* en *Final Fantasy Chronicles* (2001), también para la consola de **Sony**. Las principales diferencias de esta versión eran las secuencias de vídeo de estilo anime, supervisadas por **Toriyama** y creadas por **Toei Animation**.

Pese a su récord de ventas en todas sus versiones, ***Chrono Trigger*** nunca llegó a nuestro país. Fruto de las arbitrarias decisiones de la compañía, no pudimos disfrutar de una de las piezas maestras de **Square**, fruto de una conjunción de astros del sector que volcaron todo su talento en su creación. Y tal vez sea mejor así.

Tal vez, porque pese a la calidad que demostró su secuela para **PSone** (*Chrono Cross*, 2000), el recuerdo de ***Chrono Trigger*** es el mejor homenaje hacia esta joya, algo a preservar. Algo que podría mancharse con secuelas inútiles, prescindibles para una maravilla por la que (chiste fácil), jamás pasará el tiempo.

EL NIVEL DE DETALLE DE CHRONO TRIGGER LO CONVIERTE EN UNO DE LOS RPG MÁS BELLOS JAMÁS CREADOS

RAZONES DE 10

1 EL TIEMPO, EJE FUNDAMENTAL
Tanto a nivel de desarrollo como en el subtexto de la historia. Vivan las paradojas con *sprites*.

2. LA MÚSICA
Nunca un cartucho de 16 bits dió para tal despliegue sonoro. Se queda grabada en el cerebro.

3 TORIYAMA EN ESTADO DE GRACIA
El maestro se reinventa a sí mismo para ofrecer algo irrepetible, sublimando el carisma del reparto.

4 AMOR POR EL DETALLE
Desde la Feria de Guardia a las partículas de polvo del futuro devastado: magia gráfica.

5 EL MODO 7
La famosa capacidad de Super Nintendo fue explotada de manera inédita para los saltos temporales.

6 EL JUICIO DE CRONO
O cómo un juego es capaz de romper la barrera entre realidad y ficción, dirigiéndose al jugador... y juzgando su moral.

7 ATAQUES COMBINADOS
La satisfacción de combinar fuerzas para producir un método de ataque inédito hasta el momento, e increíblemente satisfactorio.

8 UN POCO DE HUMOR
Toriyama mete mano a la historia y da lugar a situaciones descacharrantes, perfectas para compensar los momentos más dramáticos.

9 LOS PERSONAJES
Perfectamente definidos, acordes con la época en la que viven, con personalidad única... merecerían un juego en solitario cada uno.

10 PIEZA DE COLECCIONISTA
Mirad en las subastas de Internet lo que se llega a pagar por un *Chrono Trigger* precintado.

CONCLUYENDO

Aquellos que han disfrutado de Chrono Trigger son unos privilegiados. El resto debería agotar todas las vías para descubrir esta obra fabulosa, un RPG que redifinió el género y cuya magia permanece inalterable.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
9,7	9,8	9,6	9,0	10



CONSÍGUELO...

POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:

GAME-CentroMAIL.
C./Virgilio 9.
Ciudad de la Imagen
Pozuelo de Alarcón.
28223 Madrid.

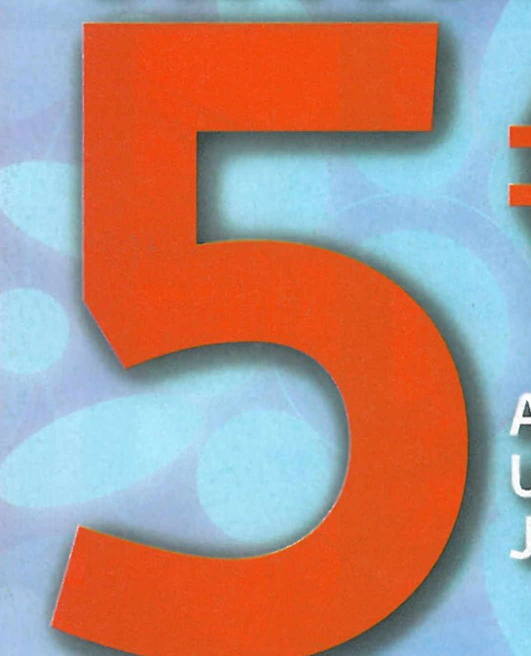
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón a tu tienda **GAME-CentroMAIL** más cercana.

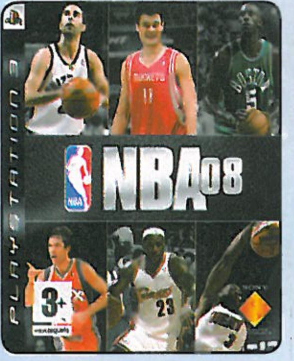
Para más información llama al **902 17 18 19.**

DESCUENTO DE



AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

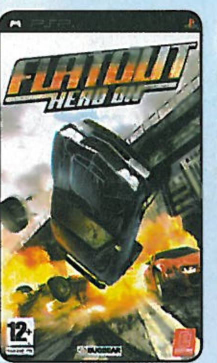
PS3



PVP RECOMENDADO 69,95 €
SÓLO PARA xtreme
64,95 €

PVP RECOMENDADO 64,95 €
SÓLO PARA xtreme
59,95 €

PSP



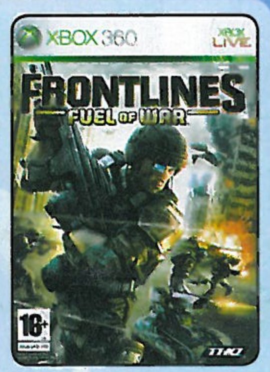
PVP RECOMENDADO 39,95 €
SÓLO PARA xtreme
34,95 €

WII



PVP RECOMENDADO 59,95 €
SÓLO PARA xtreme
54,95 €

XBOX 360



PVP RECOMENDADO 64,95 €
SÓLO PARA xtreme
59,95 €

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

NBA 08
☐ AÑADIR AL PEDIDO




CONFLICT: DENIED OPS
☐ AÑADIR AL PEDIDO




FLATOUT: HEAD ON
☐ AÑADIR AL PEDIDO



BLEACH: SHATTERED BLADE
☐ AÑADIR AL PEDIDO



FRONTLINES: FUEL OF WAR
☐ AÑADIR AL PEDIDO



NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN
Nº
PISO
POBLACIÓN
CIUDAD
CÓDIGO POSTAL
TELÉFONO
NIF
EMAIL

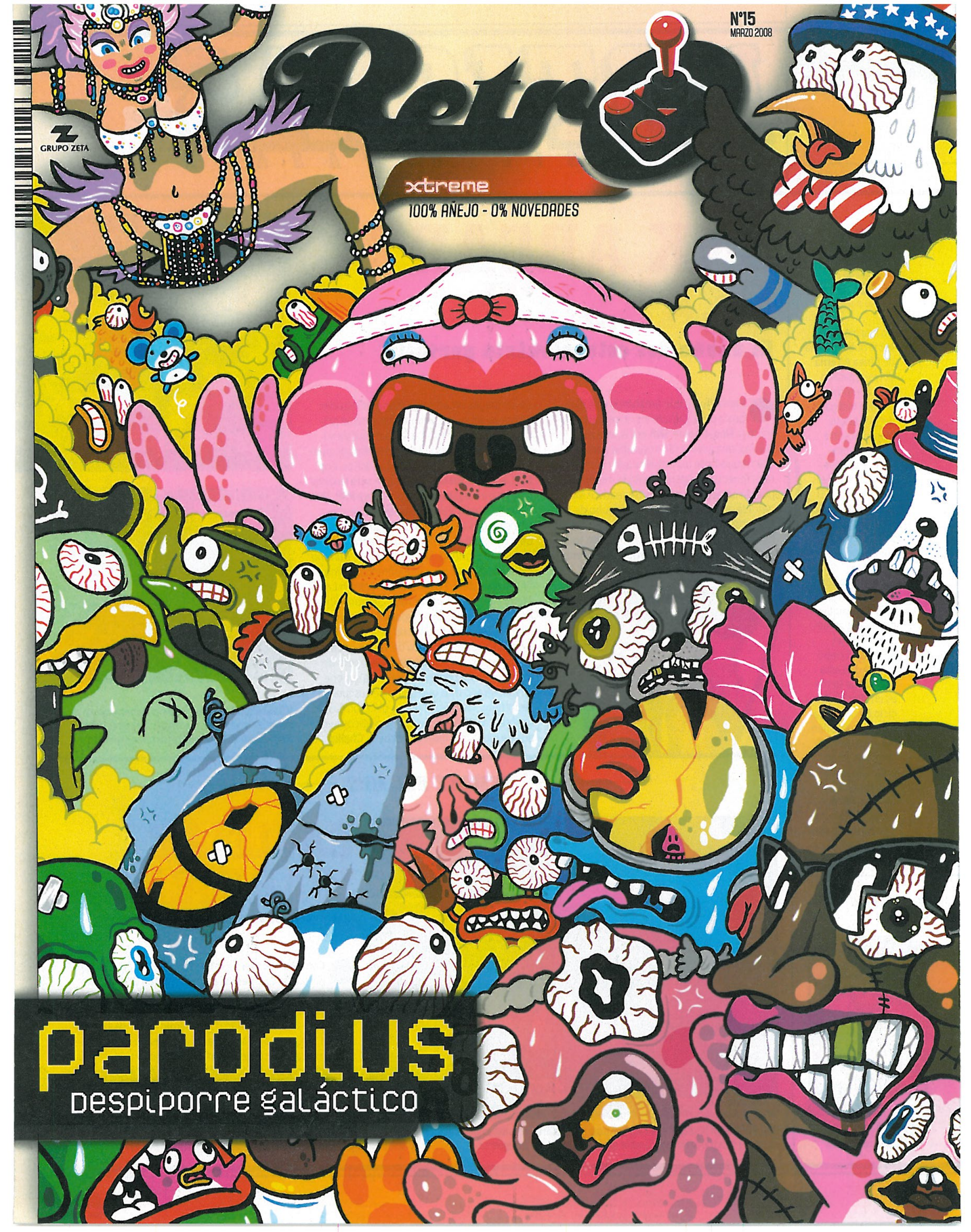
☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE MARZO DE 2008








Nº15
MARZO 2008
Retro
GRUPO ZETA
xtreme
100% AÑEJO - 0% NOVEDADES
parodius
despiporre galáctico



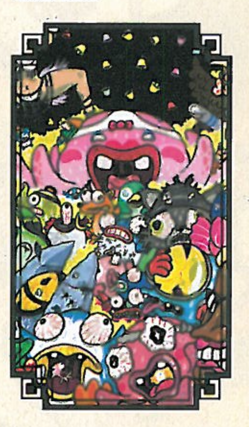
NOTICIAS
DEL SIGLO PASADO

xtreme

LAS COSAS, COMO HAN SIDO
_JOHN TONES

No hay más que ver la doble página de **Línea Alterna** del mes pasado para comprobar que el legado del píxel sigue bien vivo entre los desarrolladores más jóvenes y combativos del panorama. El píxel como modo expresivo perfecto en su consciente autolimitación, las 2D como terreno que aún da pie para interesantes exploraciones del *gameplay*... sólo un necio o un ciego creería que esta sección de Retro es un simple ejercicio de nostalgia o una ejercitación del músculo de la memoria. Leed entre líneas, mirad más allá de las 64 kbs y encontraréis no sólo un reflejo del pasado, sino ideas para un posible futuro.

_ILUSTRACIÓN POR **FÉLIX DÍAZ**



SNK ARCADE CLASSICS
El sueño del coleccionista portátil

Para alguien que amaba los videojuegos a principios de los noventa, la portentosa **Neo-Geo** de **SNK** era la joya de la corona, una aspiración imposible para la gran mayoría de los bolsillos que representaba tener en el salón de casa lo mejor que podían ofrecer los salones recreativos sin pérdida alguna de calidad en ninguno de sus aspectos. Con el tiempo, consola y juegos se han convertido en objetos de un culto todavía mayor, y el legado de **SNK** en el terreno de los juegos arcade algo digno de estudio. Ahora se anuncia una compilación que promete traer a nuestras casas lo mejor de su catálogo sin necesidad de desembolsar cientos de euros en los vetustos cartuchos. Con ***SNK Arcade Classics Vol. 1***, que será lanzado tanto para **PlayStation 2** como para **PSP**, **SNK Playmore** recopilará nada menos que dieciséis juegos del amplio catálogo de **Neo-Geo**, todos ellos clásicos por derecho propio: *Art of Fighting, Baseball Stars 2, Burning Fight, Fatal Fury, King of Fighters'94, King of the Monsters, Last Resort, Magician Lord, Metal Slug, Neo Turf Masters, Samurai Shodown, Sengoku, Shock Troopers, Super Sidekicks 3, Top Hunter*, y *World Heroes*. El **Vol. 1** del título da esperanzas de ver recopilado el catálogo completo de **Neo-Geo**, pero de momento esta primera entrega ya supone un muestrario más que digno de sus juegos deportivos, las más coloridas plataformas, *shooters* alocados, y los emblemáticos juegos de lucha que crearon escuela**_Chaiko**







MONSTRUOSO Ha llegado la hora de que los juegos de monstruos gigantes arrasen también las pantallas de las consolas portátiles y las mentes de los más jóvenes.

REMAKE DEL MES



CON PACIENCIA Un dragón es el menor de tus problemas en un juego que exige una precisión milimétrica en todos y cada uno de los pasos y saltos que dé nuestro sufrido protagonista.

CAMELOT WARRIORS
http://retrocompo.computeremuzone.com

Camelot Warriors es el ganador (*ex aequo* con *Spirits*) de la **CEZ Remakes Competition 2007**, competición organizada por la veterana web española **Computer Emuzone**, y supone un excelente *remake* del juego original de 8-Bits, lanzado por **Dinamic** en 1989. El nombre del juego no deja lugar para la confusión, y encarnamos a un caballero que se enfrentará a todo tipo de peligros sobrenaturales a lo largo de cuatro mundos con la misión de recuperar cuatro objetos del siglo XX que han sido esparcidos por el reino de Camelot, y resolver el misterio tras todo el asunto. El *remake* cuenta con gráficos y control totalmente renovados y jugabilidad ajustada, en versiones para **PC** y para **GP32_Chaiko**


CONCURSO
REGALAMOS
15
ADVANCE WARS
DARK CONFLICT
NINTENDO Y SUPERJUEGOS XTREME TE DAN LA OPORTUNIDAD DE ENTRAR EN GUERRA CON ADVANCE WARS: D.C. SI QUIERES GANAR UNO DE ESTOS 15 JUEGOS, ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 31 DE MARZO DE 2008.
Nintendo Wi-Fi connection
NINTENDO DS
ADVANCE WARS™: DARK CONFLICT
ADVANCE WARS™
DARK CONFLICT
12+
www.pegi.info
¿A qué género pertenece el juego?
A) RPG B) Estrategia C) Shooter
Nintendo
NINTENDO DS
12+
xtreme
CONCURSO ADVANCE WARS: DARK CONFLICT
POR SMS AL 5575
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Solo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra advancesj espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: advancesj A
A TRAVÉS DE NUESTRA WEB: WWW.REVISTAXTREME.COM
Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 31 de marzo de 2008

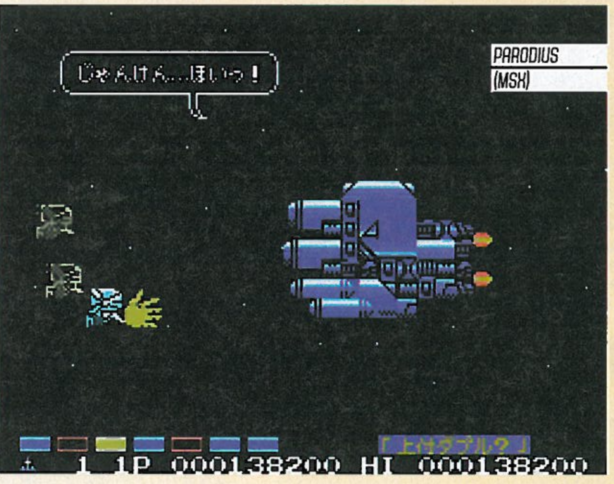




PARODIUS DA! (SNES)



PARODIUS (MSX)



PARODIUS (MSX)



_CHAIKO

Parodius

El noble arte de reírse de uno mismo no parecía tener cabida en los videojuegos...

Parodius, es algo de dominio público, nace como parodia de *Gradius*. En lo jugable no representa un alarde de imaginación, pues sigue con la misma mecánica de *shooter* de *scroll* horizontal que **Konami** ya exprimió con *Gradius* y otros títulos de corte similar. En **Parodius** incluso nos encontramos de nuevo con el mismo sistema de recolección de energía para seleccionar las armas y sistemas de protección disponibles en la barra inferior de la pantalla. Es en la premisa del juego y su ambientación donde se encuentra la razón de ser de **Parodius**, convirtiéndose en el paradigma de la parodia desde dentro de una propia compañía y, más ampliamente, desde dentro de la propia industria. Con una importante carga de ironía de calidad y una capacidad de desmitificación que sólo un japonés sería capaz de llevar hasta sus últimas consecuencias, en **Parodius** se dan cita numerosos personajes y elementos populares de la compañía, que no siempre pertenecen a un *shoot'em-up*, ya sea como protagonistas o como secundarios de lujo.

A lo largo de todas las entregas de la saga nos encontramos, al margen de con Vic Viper, con Pentarou (el pingüino de *Penguin Adventure*, entre otros títulos) y su compañera Hanako, Goemon (de la serie *Mystical Ninja*) y el ninja Ebisumaru, Twin Bee, Shooting Star y Win Bee (de la serie *Twinbee*), y personajes más oscuros de la historia de **Konami** como los bebés Upa y Rupa (de *Biomiracle! Boku tte Upa*), o Popolon, de *Knightmare* y su gloriosa secuela *Maze of Galious*. También se crean personajes nuevos expresamente para la saga, como pueden ser los hombres-palo que vuelan en aviones de papel (Koitsu, Aitsu, Doitsu y Soitsu), los pescados rumbosos Mambo y Samba, o los celestiales cerditos Michael y Gabriel, entre muchos otros. Option y Multiple suponen a su vez una interesante vuelta de tortilla para los fans de **Konami**: si en la saga *Gradius* y su *spin-off Salamander* (también comentado en el artículo de *Gradius* de **Xtreme 173**), estas bolas de energía son utilizadas como acompañantes de las naves para aumentar su potencia de fuego, al utilizar a estas bolas como protagonistas son las naves las que ocupan el papel de Option y Multiple.

Parodius es el mundo al revés de los *shooters*, en el que lo que en otras franquicias de la casa es una lucha desesperada por la supervivencia en escenarios dramáticos, en el universo de **Parodius** se convierte en motivo de mofa y transcurre en localizaciones de colorido extremo.

Artistas invitados

No sólo los protagonistas son una versión caricaturesca de los héroes de **Konami**, y es que los villanos también reciben su propio Tratamiento Parodius: muchos de los *final bosses* de la saga *Gradius* se ven traspasados a **Parodius**, siendo tal vez el caso más sonado el de la araña mecánica de *Gradius 2*, que en **Parodius**

Amigos, enemigos, clásicos o no, incluso paisajes enteros son parodiados sin piedad



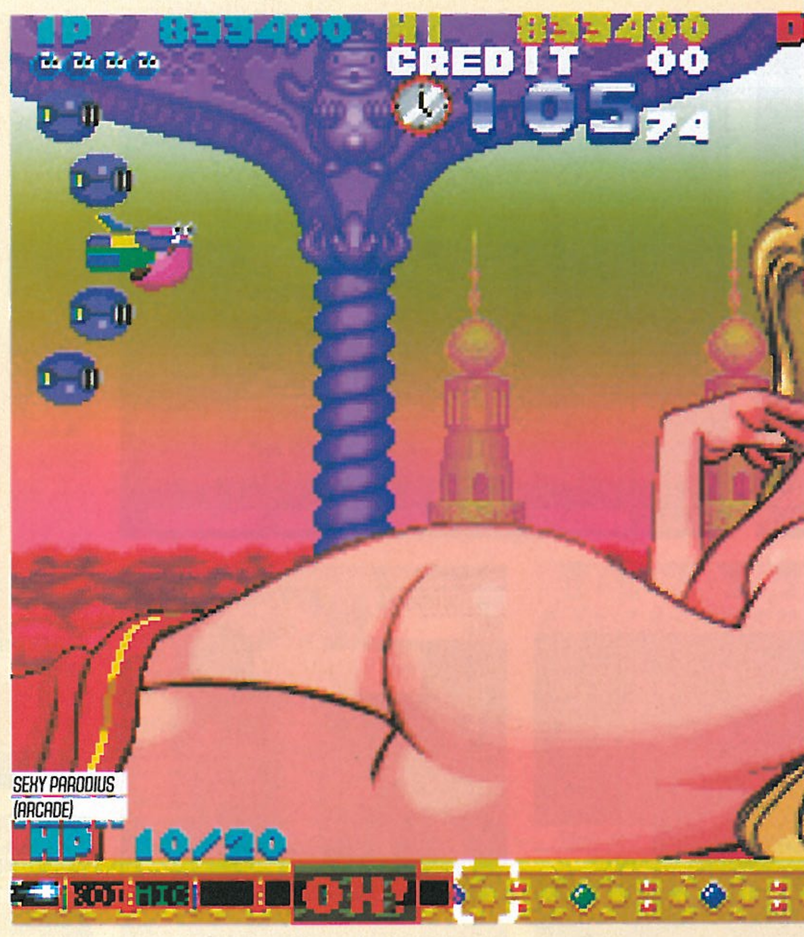


No hay enemigo que resista una ecuación cuadrática a grito pelado

Retro



PARODIUS DA! (ARCADE)



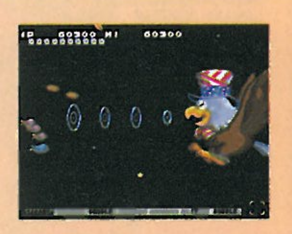
SEXY PARODIUS (ARCADE)

LOS MEJORES FINAL BOSSES DE PARODIUS_

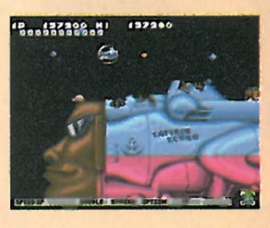
La saga *Parodius* supone un magnífico ejercicio de reimaginación de elementos ya conocidos por los fans de **Konami** y de los videojuegos en especial. Aunque esta reimaginación tiene lugar a lo largo de todos y cada uno de los niveles, es con los *final bosses* donde **Konami** pone todo su talento para recrear desde el particular prisma de la parodia jefes que otrora fueran temibles. Y lo siguen siendo, de otro modo.



EL PASTEL-PASTELERO. Lo que en Gradius III es una genérica nave cargada de lasers, en Gokujou Parodius se convierte en una tarta armada con mangas pasteleras.



EL AGUILUCHO. El ave fénix flamígero de Gradius II involuciona y acaba convertido en una chistosa águila con pajarita y sombrero de copa llegada de Estados Unidos.



EL CAPITÁN KEBAB. Los moais son una constante en varios juegos de Konami, desde Gradius hasta Metal Gear Solid. Aquí uno es convertido en destructor espacial.



EL PANDA BAILARINA. Cuesta imaginar algo que inspire menos respeto que un oso panda con el atuendo de una bailarina, pero él parece muy metido en su papel.

se convierte, por obra y gracia de **Konami**, en una bailarina ligerita de ropa gigante que imita los movimientos de la araña. Sigue siendo temible, pero impone mucho menos respeto al jugador, factor clave de la saga: ¿cómo te sientes amenazado por algo tan absurdo que te fuerza a reír a carcajadas para conservar la cordura? La visión desmitificadora del Universo Gradius y de la propia cultura japonesa son la base de *Parodius*, no sólo con la ridiculización y travestismo de los *final bosses*, sino con la inclusión de otros elementos como enemigos más pequeños como los célebres Moais que aparecen en *Gradius* y otros títulos de **Konami**: en la cuarta entrega de *Parodius* aparecen horriblemente maquillados y con pelucas, o con gafas de sol y convertidos en una gigantesca nave en la segunda entrega. También se parodian elementos a medio camino entre lo decorativo y lo amenazante, como el volcan del primer nivel de *Gradius*, ahora humanizado con una horripilante cara de cabreo. Incluso la introducción de *Gradius III* que recordaba el legado de la saga es objeto de burla con un glorioso chiste netamente japonés a costa de la portada de *Salamander* que básicamente se dedica a explotar la obviedad científica que se oculta tras la ciencia-ficción del juego.

Las mujeres y los niños primero

Nada que forme parte de **Konami** está a salvo en manos de *Parodius*, pero que la saga sea una gran burla no implica que no tenga sus más que notables propios valores, desde su cuidadísima apariencia gráfica a su delirante banda sonora, sin olvidar que como juegos, con burla o sin ella, son divertidísimos y muy completos gracias a la variedad de personajes y armamento.

El primer *Parodius* aparece originalmente en **MSX** únicamente en Japón, dadas las incomprensibles pinceladas de cultura japonesa que salpican un juego que por sí mismo ya es tremendamente japonés. Esta exclusividad japonesa se mantiene en buena parte de la saga, ante el riesgo que supone exportar un producto así. En éste primer *Parodius* ya están presentes todas las claves de la saga, y a pesar de las limitaciones técnicas del **MSX** que impiden plasmar el delirio gráfico del resto de entregas, el jugador ya se enfrenta a un *final boss* absurdo con forma de mano gigante al que hay que vencer en un piedra-papel-o-tijera, entre otras propuestas a lo largo del juego. No es hasta dos años después, ya en 1990, cuando *Parodius* llega a una mayor audiencia gracias a *Parodius Da!*, lanzado como arcade tanto en Japón como en parte de occidente, además de conocer varias versiones caseras, algunas de las cuales llegaron a Europa, como las versiones de **SNES** (retitulada como ***Super Parodius***) y **NES** (llamada simplemente ***Parodius***), que incluyen




PARODIUS DA! (ARCADE)



PARO WARS (PLAYSTATION)

RARÍSIMO Por si no bastaba con complicar la saga Parodius con un juego de estrategia, el juego está exclusivamente en japonés. Inaccesible e inabarcable para el común de los mortales, resultó ser un juego bastante decente, aunque un final inesperado para la saga... al menos de momento.


SEXY PARODIUS (ARCADE)


SEXY PARODIUS (ARCADE)



JIKKYOU OSHABERI (SATURN)



PARO WARS (PLAYSTATION)

alguna que otra sorpresa en forma de niveles extra y modos de juego que no se encuentran en la versión arcade. Siendo muy similar a lo propuesto por el juego de **MSX**, ***Parodius Da!*** sienta un precedente en cuanto a presentación visual y colorido, algo que no nada despreciable en una saga que pretende hacer reír principalmente con la deformación gráfica de iconos por todos conocidos. Por lo demás el estilo de juego es el mismo, haciendo especial énfasis en los *power-ups* con forma de campana, una idea extraída de la saga *Twinbee* y no de **Gradius**.

¡Más madera!

Gokujou Parodius! se convierte en la tercera entrega de la saga, de nuevo lanzado originalmente en salones recreativos, esta vez sólo en Japón. Redundando en el mismo estilo de juego de las dos entregas anteriores, ***Gokujou Parodius!*** introduce las partidas para dos jugadores simultáneos, a la vez que crea personajes específicos para el segundo jugador (Mambo, Michael, Hikaru y Koitsu). De nuevo contó con una correcta versión para **SNES**, que eliminó el modo para dos jugadores pero añadió nuevos personajes. Aunque pueda resultar inencontrable, éste ***Parodius*** también llegó a Europa con el expresivo título de ***Parodius Fantastic Journey***.

El siguiente juego es precisamente una exclusiva de **SNES** (aunque más tarde apareció mejorado en **PSX** y **Saturn**): ***Jikkyou Oshaberi Parodius*** centra toda su atención en los juegos de **Konami**, y ni siquiera **Letal Enforcers** y sus revolucionarias digitalizaciones están a salvo de los chascarillos. Sin aportar gran cosa a la saga ni ser especialmente notable en el aspecto técnico, sí es una joya para los fans de **Konami** por su elevadísimo número de alusiones al legado de la compañía. Ya con los 16-bits muertos se lanza ***Sexy Parodius*** (1996) en salones recreativos, con fieles versiones posteriores para **Saturn** y **PSX**. Éste resulta ser el mejor título de la serie, no sólo audiovisualmente sino en lo jugable. Sembrado de *cutscenes* y escenarios subidos de tono, ***Sexy Parodius*** reta al jugador a cumplir varios objetivos en cada nivel, y de su triunfo o fracaso depende el destino al que llegará. La última entrega hasta la fecha es ***Paro Wars***, que al igual que *Cosmic Wars* en el caso de *Gradius* -parodiando hasta en lo más inaccesible- presenta un juego de estrategia centrado en el universo ***Parodius***, sólo para muy fanáticos. La desmesura marca toda la saga ***Parodius***, un sentido del humor necesario en el mundo del videojuego.

Incluso una marcianada tan particular como Lethal Enforcers recibió su colleja




ALIEN 3 (GAME BOY)



ALIENS (ARCADE)

ALIEN

EN EL ESPACIO NADIE PUEDE DISTINGUIR TUS PIXELS

_JOHN TONES

Hay un paralelismo claro entre la fascinante y aterradora criatura concebida por **Dan O'Bannon** y **Ronald Shusett** y diseñada por el genio chiflado **H.R. Giger**, y los videojuegos que inspiraron sus primeras películas. Relación que se basa en cierta contradicción que también respira la fundacional *Alien, el Octavo Pasajero*, dirigida por **Ridley Scott** en 1979.

Por una parte, tenemos un monstruo que tiene mucho de abstracto, de insondable. Su inspiración vagamente lovecraftniana, su genérica denominación («alien» no es un nombre propio en inglés, sino que significa«extraterrestre» en términos generales y, de forma muy interesante, «extranjero» o «ajeno» en sentido figurado), su diseño inspirado en uno de los terrores ancestrales del ser humano (los fascinantes y horrorosos insectos, cucarachas en cabeza), su indestructibilidad y obscenamente agresiva fisiología (dos fauces, sin ojos, con ácido por sangre) dan pie a lo que podría considerarse, en cierto modo, un Monstruo Definitivo. La madre de todos los monstruos.

Pero por otra, tenemos una película que, por primera vez, detalla todo el proceso de gestación y crecimiento del monstruo: los *facehuggers* que introducen un embrión en un huesped, el violento nacimiento de éste y su acelerado crecimiento hasta su letal edad adulta. Quizás traicionando el fascinante concepto de la autogeneración, y por tanto inmortalidad como especie, la secuela *Aliens* introdujo el componente de la Reina.

Es decir, las películas, especialmente la primera, hacen un peculiar equilibrismo entre contarlo todo y ocultarlo todo, entre el misterio incomprensible de la naturaleza del monstruo y el análisis casi biológico de su proceso vital. A los primeros videojuegos inspirados en las películas les pasa algo similar: viven en una permanente contradicción entre las limitaciones técnicas y la obligación de presentar una atmósfera misteriosa y opresiva. Por eso, algunos de ellos son interesantes aproximaciones al miedo en los videojuegos, a cómo generarlo y a cómo hacer que un monstruo del que se sabe todo asuste como si no se supiera nada.

En este breve artículo repasaremos sólo los títulos inspirados en las películas con jugabilidad clásica. Dejamos para otra ocasión la fascinante inmersión en las 3D, los encuentros con los Predators y demás moderneces. Hoy nos centramos en las casas encantadas en el espacio exterior, que es lo que era el Nostromo.

Noveno y décimo pasajero

1982, un año complicado para **Atari** y su **2600** (es el año de *E.T the Extraterrestrial* y su apoteósica leyenda), y no sólo eso: también pasa por ser la fecha en la que se destapó el atroz frasco de las adaptaciones cinematográficas sin sentido ni sensibilidad.

Alien para **Atari 2600** es una de ellas: un clon de *Pac-Man* (hasta los laberintos tienen el mismo diseño) en las que el humano tiene que recuperar todos los huevos (puntos) y huir de unos cuantos alienígenas adultos, de diseño deliciosamente tosco, todo fauces y exoesqueleto, que le persiguen. Dos ironías reseñables: primero, aún siendo un subproducto de alto calibre, este ***Alien*** es mucho más jugable y divertido que el directamente atroz *Pac-Man* para **2600**; segundo, poniendo a varios aliens a perseguir al humano, el juego se anticipa cuatro años a la dinámica de la película *Aliens*.



ALIEN 3 (SNES)

El letal monstruo creado por H.R. Giger tiene una curiosa trayectoria mediática. Aparte de su maridaje con los predators, su serie canónica fílmica ha disfrutado de un curioso reflejo pixelado.

Dos años después, los ordenadores de 8 bits (**C64** y **Spectrum** en 1984, **Amstrad CPC** en 1985) recibieron una segunda adaptación de la película, esta vez en un curioso formato de estrategia primigenia. Manejando a la tripulación del Nostromo, el jugador debe hacer frente a la amenaza alien siguiendo los pasos argumentales del *film* (Ash se acaba revelando como un androide, y cuando quedan tres supervivientes, se puede optar por destruir el Nostromo).

Los tripulantes pueden ser enviados a cualquier punto de la nave a recoger armas y útiles, y su estado de ánimo irá variando según avance el juego: confiado, estable, nervioso o destrozado son algunos de los estados mentales de los nostromitas, que pueden llegar a no obedecer órdenes o quedarse paralizados de terror si se encuentran con el monstruo o pasan mucho tiempo solos. Este ***Alien*** es un fabuloso ensayo pixelado de tensión y horror que en su versión **Spectrum** se benefició de asombrosos sampleados de la película y una escalofriante rendición de la banda sonora de **Jerry Goldsmith** a pitido limpio.

La abundancia de juegos inspirados en la segunda película de la serie, *Aliens*, no es sorprendente. Por una parte, la transformación del horror primordial de la primera entrega en una balasera intergaláctica con bichos indestructibles era material demasiado jugoso para no aprovecharlo en un videojuego. A partir de este punto, los aliens se presentarán al jugador en tropel, algo sin duda más conveniente para un arcade: el film de **James Cameron** configura la imagen de la masa informe de aliens lanzándose contra un marine armado hasta los dientes. Por suerte, el film no prescindió ni de la textura orgánica/sexual de los monstruos y su hábitat, ni de la atmósfera opresiva.

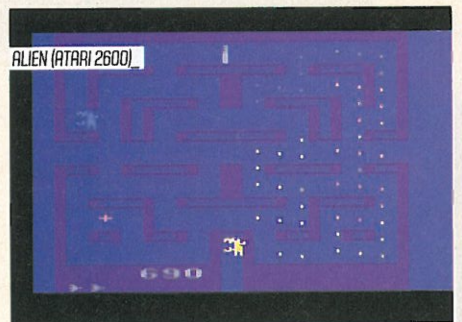
Éramos pocos y parió la Reina

Aliens (1986), de **Activision**, para **Amstrad**, **Apple II**, **C64** y **ZX Spectrum**, sigue una dinámica habitual en las adaptaciones al videojuego de la época de los 8 bits: fases diferenciadas en mecánica y ambientación, cada una basada en una escena de la película. Descender al planeta con una perspectiva desde la cabina de la nave, recorrer una estructura industrial plagada de aliens, enfrentarse a la Reina en primera persona con el exoesqueleto de carga y descarga... Un esfuerzo no muy logrado que sin embargo emplea con acierto toda la parafernalia marine (detectores de movimiento, registro de constantes vitales) y que, más adelante, tantos y tantos FPS (y no hablo sólo de adaptaciones de la serie) plagiarían sin miedo. En eso, también *Aliens* se adelantó a su tiempo.

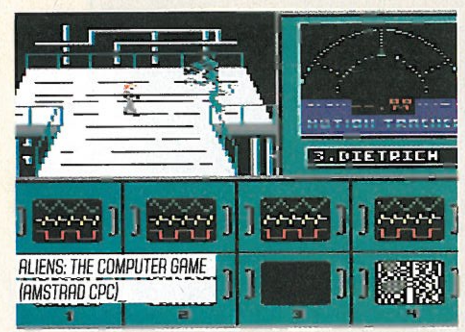
Más atinado es ***Aliens: The Computer Game*** programado en 1987 por **Software Studios** para **Amstrad CPC**, **C64**, **MSX** y **ZX Spectrum**. Dotando al jugador de una perspectiva en primera persona, el juego es un interesantísimo estudio acerca del miedo interactivo a partir de elementos mínimos. El jugador puede ir saltando de un marine a otro y ver lo que el personaje ve, incluidos los ocasionales aliens ➲

Los videojuegos reflejaron la evolución de la propia serie de películas

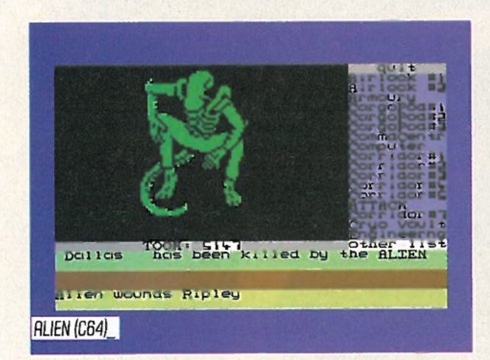




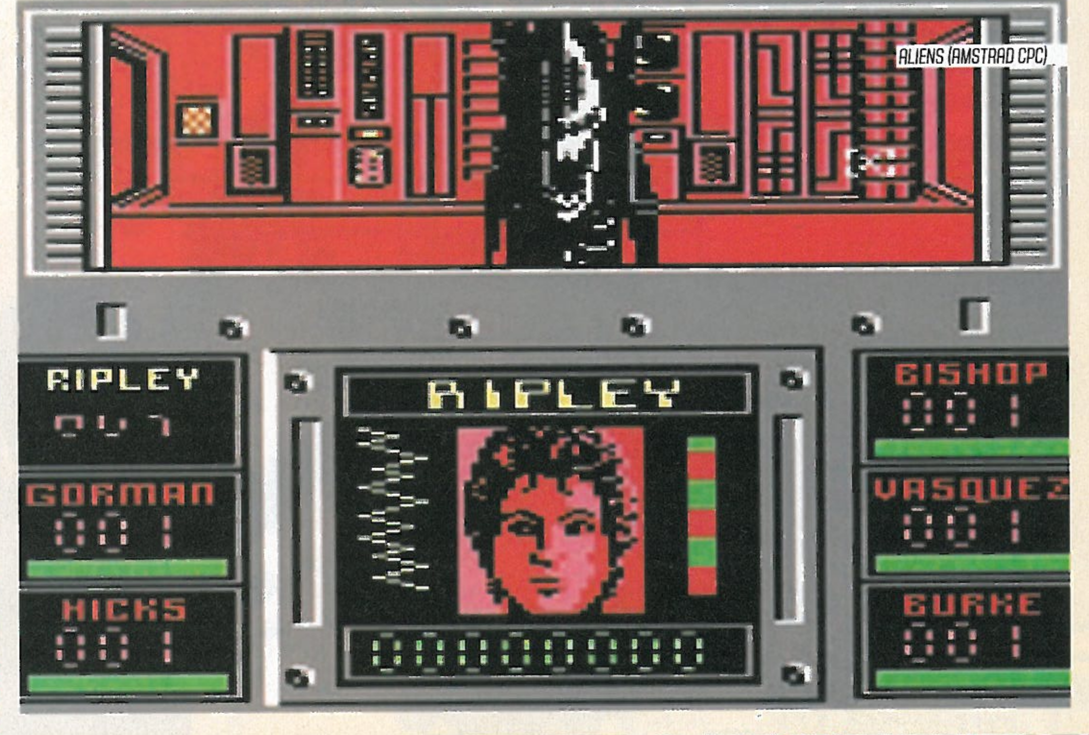
ALIEN (ATARI 2600)_



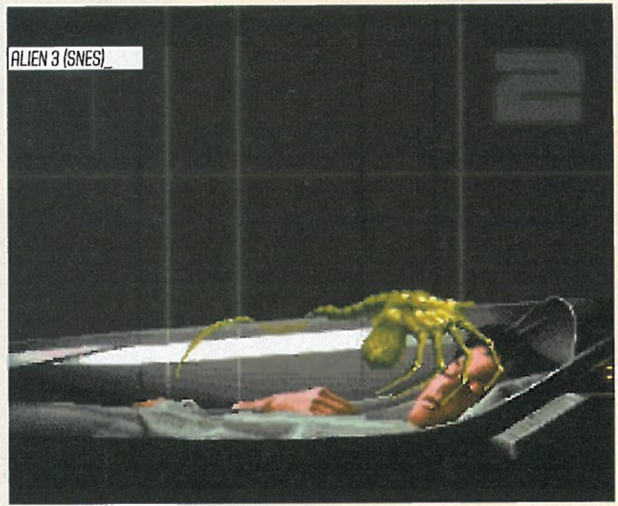
ALIENS: THE COMPUTER GAME (AMSTRAD CPC)_

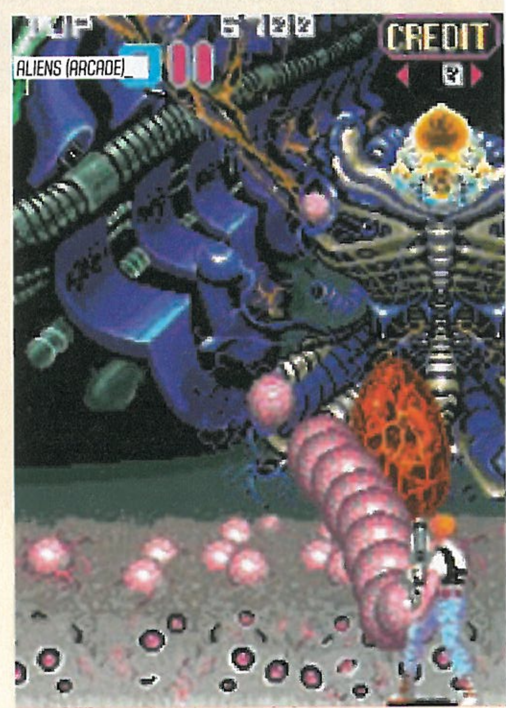


ALIEN (C64)_



ALIENS (AMSTRAD CPC)_


ALIEN 3 (SNES)_



ALIENS (ARCADE)_



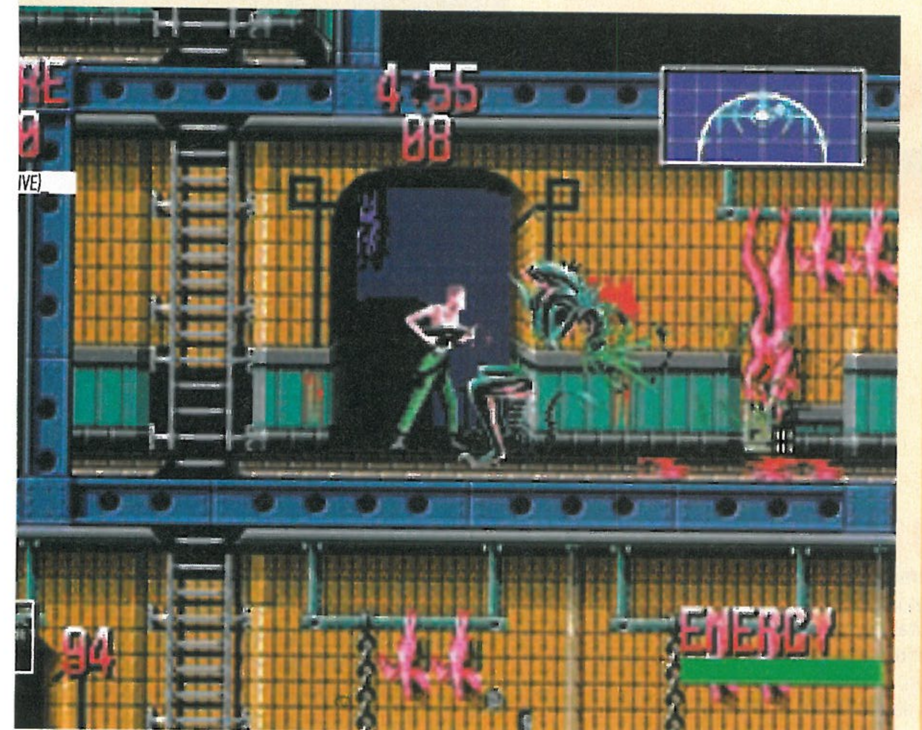
ALIENS (ARCADE)_

La recreativa de Konami remotamente inspirada en la película de Cameron es la marcianada oficial del grupo. Menudos final bosses, oigan.

➲ que se aproximan a él de forma implacable. El inteligente empleo del sonido y el escamoteo de información en beneficio de la tensión (el jugador sólo puede controlar a un personaje cada vez: de los otros sólo ve su energía y los avisos de peligro) hacen de este ***Aliens*** un juego durísimo, muy difícil (a causa de la complejidad del decorado, la facilidad con la que puede quedarse atrapado algún personaje y la limitadísima cantidad de munición), pero que despliega un agudo empleo del suspense que supone un interesante antecedente del estilo *survival* que se popularizaría en los noventa.

La rareza del *pack* es ***Aliens: Alien 2***, desarrollado en 1987 nada menos que por **Square** para **MSX**. Sin más interés que el de testimonial disparate, poco fiel a la película que le inspira, el juego sitúa a Ripley en la inhóspita luna Acheron, donde se abre paso entre legiones de *face-huggers* saltarines y huevos que ocultan armamento pesado. El tosco grafismo de los aliens, la inapropiada pero estupenda banda sonora de **Nobuo Uematsu** y el descomunal tamaño de la Reina de final de fase alivian a ratos el sopor de una rareza mayúscula.

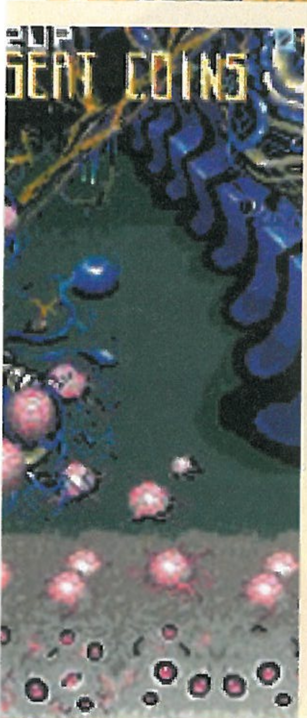
En 1990, **Konami** da el campanazo con un arcade muy de la época, de estructura mayoritariamente lateral aunque con ocasionales incursiones en las falsas 3D y con *final bosses* que atacan a veces a Ripley o a Hicks (a elección del jugador) desde la parte superior de la pantalla, en psicodélicas revisiones del estilo de *Space Invaders*. ***Aliens*** toma como punto de partida la mitad de la película: desde que los marines encuentran a Newt e intentan escapar del planeta. Es en lo único en lo que permanece fiel al film este disparatado y divertidísimo arcade, que se toma unas libertades delirantes con el material de base: frágiles aliens atacando en oleadas de varias decenas al jugador (que cuenta con lanzallamas, lanzamisiles y otros artefactos de fuego pesado) dan paso a mutaciones de la raza alien completamente imprevistas: aliens de tamaño dinosaurio que lanzan bolas de energía por la boca, pequeños aliens alados, aliens que usan armas de fuego, huevos de todo tipo de los que salen

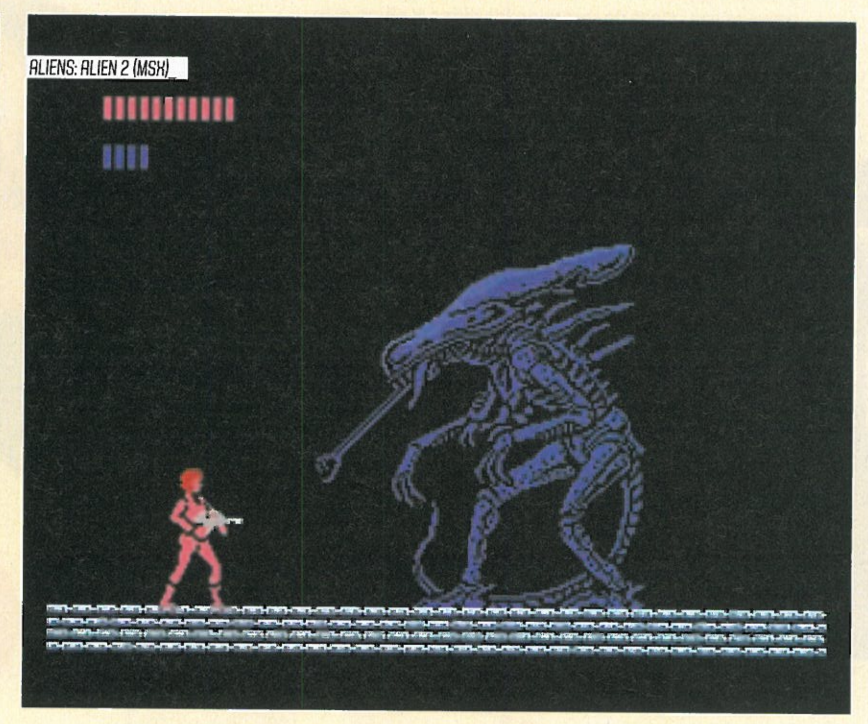


CABEZONES Y PONEHUEVOS

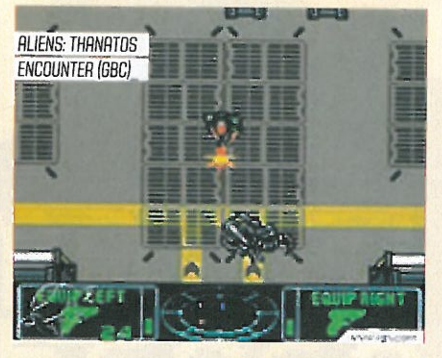
La fama de *Alien* y, sobre todo, la enfebrecida mezcla de acción y horror de *Aliens*, generó una buena cantidad de plagios e inspiraciones más o menos confesas. En el terreno de los videojuegos, tenemos debilidad por el español *Survivor*, de **Topo Soft**, lanzado en 1987 para **Amstrad**, **Spectrum** y **MSX**, y que volvía a contar la historia de la primera película desde la perspectiva del alienígena. Solitarios corredores espaciales, escupitajos de ácido... y más cara que espalda.



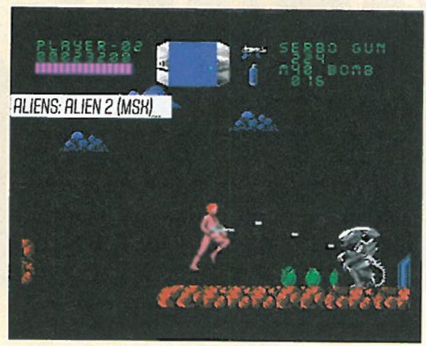




ALIENS: ALIEN 2 (MSX)



ALIENS: THANATOS ENCOUNTER (GBC)



ALIENS: ALIEN 2 (MSX)

criaturas de tonalidades inesperadas (la paleta de los programadores está centrada en el rosa y el violeta) y el catálogo de jefes finales más excesivo de la época. El resultado es un título que añade bien poco a la mitología alien, repetitivo y ridículo a su manera, pero de agradable espíritu *schlocker*.

Como nota al pie, el interesante ***Aliens: Thanatos Encounter***, programado para **Game Boy Color** en 2001, es más dependiente del estilo de los populares comics de **Dark Horse** sobre la raza alienígena. Pero su perspectiva cenital, sus guiños a *Gauntlet* y su espíritu *old-school* bien merecen una revisión.

Perras al cubo

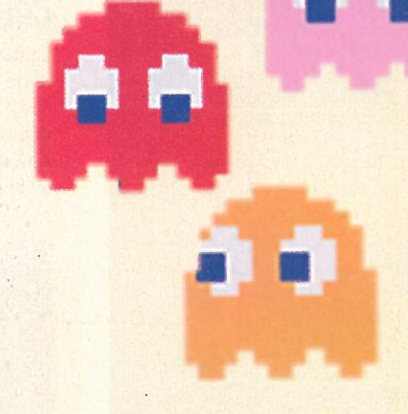
Curiosamente, *Alien 3* es la película de la serie que menos agrada a los *fans*, pero la que generó algunos de los juegos más interesantes. Intentó complicar la saga de horror galáctico devolviendo al monstruo a sus orígenes y el resultado fue una extrañísima producción que va ganando un simpático *status* de culto conforme pasan los años.

La adaptación llegó a todo tipo de sistemas en 1992 (**NES**, **MegaDrive**, **Game Gear**, **Master System**, **Amiga**, **C64**) de la mano de los infatigables **Probe Software**. El juego se toma de nuevo licencias en cierto sentido aún más agresivas que las que se tomó **Konami** para su arcade, ya que todas las aportaciones que hacía *Alien 3* a la mitología del monstruo son ignoradas, trasladando a Ripley a algo más parecido a una adaptación de *Aliens* pero con otro decorado. Nada de un sólo alien cuadrúpedo y que no ataque a Ripley.

No importa demasiado: ***Alien 3*** es un divertidísimo arcade lateral ambientado en el planeta-cárcel Fiorina 161. En la piel de Ripley, el jugador debe recorrer los laberínticos niveles que componen el planeta, salvando a los presos que están incubando nuevos aliens adultos, entre otras misiones. Rápido y enfebrecido, de precioso y muy preciso aspecto netamente *16bitero*, el juego varía levemente según la plataforma, destacando las versiones de **Megadrive** (muy jugable y de fascinante aspecto ocre) y **Game Boy** (perspectiva aérea y estupenda acción monocromática). Pero la que sin duda destaca es la adaptación para **SNES**, de singular atmósfera, más variedad de armas, niveles y misiones y un uso del decorado inteligente e intrigante que lo colocan junto a los mejores *shooters* 2D de la historia.

Las adaptaciones de Alien 3 dan sorpresas como la increíble BSO de NES









1 EL GORRO DEL PAPANATAS

¿Cuántas veces habremos visto este gorro/casco anunciado en mil blogs y cuántas veces habremos deseado tenerlo? Y total, para nada, una pamplina como la copa de un pino. Calentito parece, desde luego; ridículo también, que duda cabe, pero no convence a nadie con aquello del «ande yo caliente y ríase la gente», que más que risa -y estupor- lo que provoca son ganas de romperle los piños al chino este a base de bofetadas. **Namco**, **Bally Midway** y **Bandai**, las ganas que tienen ustedes de sacarnos los cuartos, que igual el choto de la foto es uno de sus empleados viendo el gráfico de ventas.

2 EL TRANSISTOR DEL ABUELO

Producto con *target* enfocado en la bendita y gozosa juventud de los ochenta con pocas perras y aspiraciones a jubilado. Los de **Tiger Electronics** que tanta *handheld* y consolita portátil desarrollaron, se sacaron esta radio del bolsillo mágico, una radio capaz de sintonizar todo el espectro de banda AM. Y ya está, sólo AM. Eso sí, con auriculares en *stereo*.

_S.T.A.R.

10 comecocos papadineros



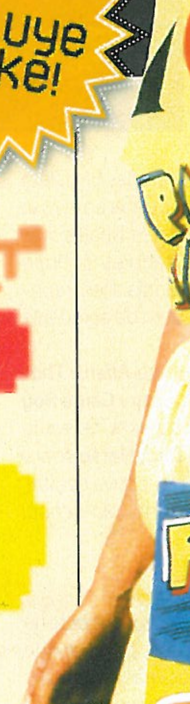
Diez productos Pac-Man licenciados para vaciar los bolsillos. Bueno, nueve, que uno nos lo hemos inventado.

¡Incluye 1 fake!

3 LA VIEJA DYMO

Maquinita para rotular sobre tiras de plástico adhesivo. Usted selecciona el carácter que desea marcar, presiona el asidero y el cacharrín abolla literalmente una tira plastificada. Vetusto y anterior al Naranjito, así que no pregunten. ¿Y qué pinta ahí el comecocos? Pídanle cuentas a **Dymo**, que fueron ellos quienes comercializaron el producto. Property of **Xtreme**.







4 EL CONDÓN DEL PAJERO

Profiláctico con la punta en forma de comecocos. O de come-otra-cosa si me permiten el chascarrillo. No apto para evitar embarazos, como dicen en las tiendas de sexo: se trata de un artículo de broma, o *happy-condom* en el argot anglosajón. Producto irónico: un comecocos para fantasmas y fantasmones. Fabricado por **Erco** en la República Checa. O Checoslovaquia. O cómo diantres se llame ahora ese país.

5 EL MECHERO DE LA SOLE

Para que vean que los videojuegos nunca fueron sólo para niños. ¿Acaso para niños adictos al Marlboro o al Camel? Eso de fumar quedaba muy *cool* entre los púberes y adolescentes de hace unos años. ¿O es que nunca se han fijado que muchas máquinas recreativas llevan adosado un pequeño cenicero? Los de **Scripto** tuvieron vista, un mechero para fumadores, para encender petardos, para encender la cocina de butano o para quemar el **Spectrum** del enemigo. *Hot stuff.*



6 EL PIJAMA PARA FIESTAS

Pijama de verano, camisola, salto de cama o picardías, que esta nena no tiene pinta de jugar con muñecas. En todo caso sus muñecas sí que pueden dar jugo... ehm... juego. *Playfield* en blanco del laberinto del comecocos en una sola pieza acabado en *culotte* de pernera mini y rematado con una cándida y casta puntilla. Se lo inventaron los de **Stern Maid Company** y se quedaron tan anchos sin discriminar sexualmente a los jugadores de videojuegos, para que luego digan que son sólo para machos. Ideal para fiestas del pijama, regalos atrevidos y filias amatorias de dudosa aceptación social. Camino de la cama es el mejor camino...

7 EL PLUMIER DEL LUDÓPATA

Kit escolar chulo de verdad, con su plumier, su rotulador para subrayar, su lapicero y su set de cuatro gomas aromáticas de borrar, una de ellas de color no muy correcto, azul en vez de verde. Pero da igual, el producto de **Empire Pencil Corp** es fardón como pocos y preparaba a los niños en el arte de la economía y en la mentalidad del ahorro a corto plazo. Nótese que este estuche para lápices y bolígrafos añadía un pequeño compartimento para almacenar monedas que presumiblemente deberían ser insertadas en máquinas de ocio electrónico. Qué juventud, madre mía. Quizás en la parte que no se ve de la fotografía había otro compartimento para el mechero de **Scripto**...



9 EL LETRASET PATATERO

Los papadineros de **Diamond Toy Makers** actualizaron la impresión de patata y témpera hacia los caracteres de goma y la tinta china. Muchos de los que soñaron maquetar con el Calamus o el Pagestream acabaron rodando bobinas de papel Holmen o Matussiere. Si **Gutenberg** levantara la cabeza...



8 EL SACO DE LOS BOY SCOUTS INGENUOS

¿Quien se atrevería a irse de acampada con semejante saco de dormir? Alguien a quien le gustaría despertarse amordazado dentro de un saco de patatas y fuera de la tienda de campaña en medio del bosque. Los señores fabricantes de **ERO Industries** debían ser personas de muy buena fe para facilitar semejante producto a los padres y tutores. Eso o sentían una devoción por **Herodes** que no es normal...



10 EL WAKATÁFONO

Un teléfono con forma de comecocos, post modelo Góndola y coetáneo de los bizarros teléfonos con forma de plátano, hamburguesa o labios, ¿recuerdan? La compañía **Valutel**, como toda compañía telefónica que se precie, no perdió el tren de la oportunidad y a ritmo de piticlín-piticlín se forró bien forrada. Para que te coman la oreja.





GAMES FROM THE CRYPT

Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

_MR WINTERS



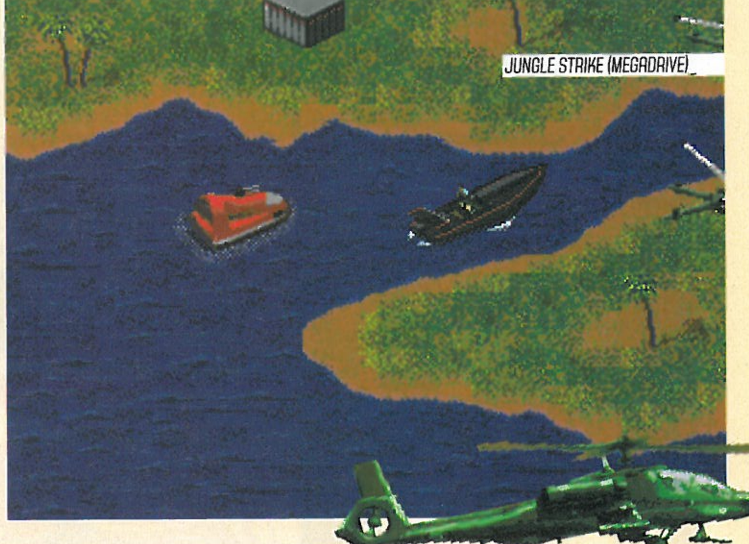
JUNGLE STRIKE (PC DOS)_



NUCLEAR STRIKE 64 (N64)_



DESERT STRIKE (MASTER SYSTEM)_



JUNGLE STRIKE (MEGADRIVE)_

VILLANOS PINTORESCOS Dos ciudadanos norteamericanos (seguramente el suegro y el vecino de alguno de los programadores) haciéndose pasar por un terrorista iraquí y un narco colombiano. Aquellos maravillosos años 90...

PATOAPARATO Las limitaciones técnicas daban pie a no poca fantasía en los diseños, especialmente en los vehículos de formas redondeandas como este hovercraft que, adaptado a isometría, más se parece a un zuequillo flotante.

DESERT STRIKE...
Y OTRAS AVENTURAS MONOHÉLICE

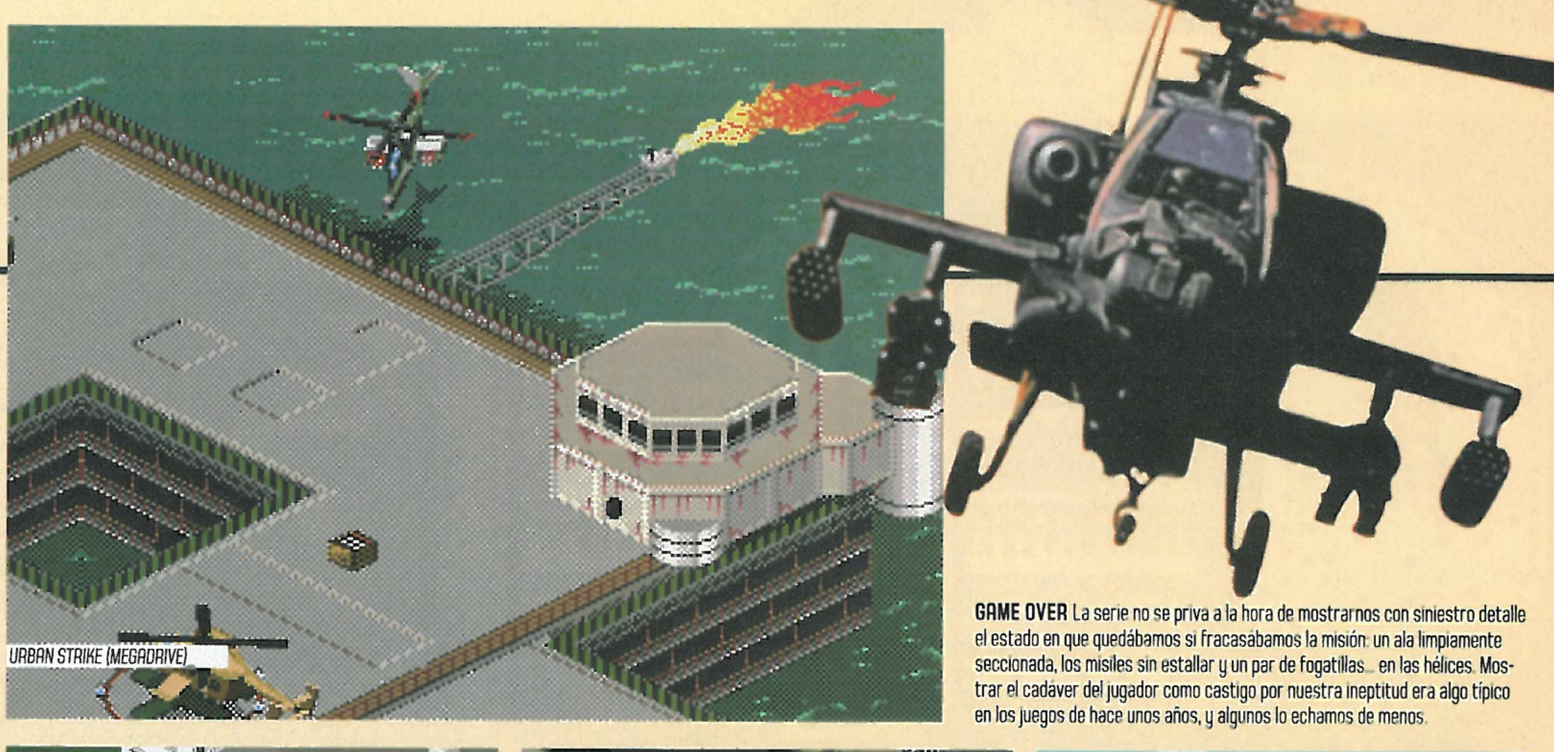
HELICÓPTEROS APACHE, ESCENARIOS INSPIRADOS EN CONFLICTOS REALES, SUPERVILLANOS EXÓTICOS Y MAPAS ISOMÉTRICOS POBLADOS DE ENEMIGOS EN MINIATURA. UNA DE LAS SERIES MÍTICAS DE LOS BELICOSOS AÑOS 90 EMERGE DE NUESTRA CRIPTA PARA ARREARTE UN MISILAZO

Para algunos, recientes aproximaciones a la política desde dentro de un videojuego nos provocan en ocasiones cierta urticaria, cierto malestar por ver como algo «serio» se ve distorsionado, una vez atraviesa el filtro de la jugabilidad, hasta convertirse en una especie de broma de mal gusto. En nuestro reciente artículo sobre juegos y política vimos algunos ejemplos. Para algunos sería deseable que el terreno de juego estuviera libre de referencias a conflictos o problemas del mundo real... algo imposible, si consideramos que el juego, como actividad humana, puede reflejar la peor cara de éste. Y así como la peor cara del ser humano es, sin duda, la guerra, tenemos guerra en los juegos, y juegos de guerra, desde los tiempos de las primeras consolas. Pero pocos títulos han echado sus raíces en el conflicto internacional continuo como los que forman parte de la serie ***Strike***. ***Desert***, ***Jungle***, ***Urban***, ***Soviet*** y ***Nuclear Strike***, cinco juegos de idéntica forma y fondo que cosecharon durante los años 90 el beneplácito tanto de la crítica como del mucho público que los disfrutó.

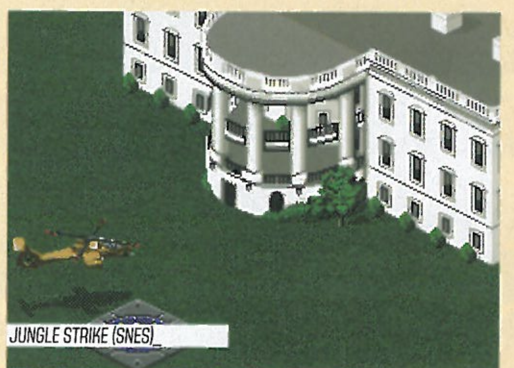
Turismo militar: conflicto continuo

Y es que en cualquiera de los *Strike* encontramos la misma temática: un villano extranjero (donde «extranjero» significa «no norteamericano») amenaza la integridad o intereses del mundo (donde «mundo» significa «Estados Unidos») y sólo nosotros podemos evitarlo. Y solos. Si bien en el último título de la saga contaremos con aliados durante ciertas misiones, lo normal en cualquiera de los *Strike* es que nos encontremos absolutamente solos contra el villano de turno y sus abundantes secuaces. Solos, que no indefensos, pues a bordo de nuestro helicóptero, como un llanero solitario cabalgando un pegaso de metal, defenderemos a golpe de misilazo la libertad y la justicia, el petróleo y el dólar.

Desert Strike (1992) publicado y editado por **Electronic Arts** para **Megadrive** y más tarde llevado a **Amiga**, **DOS**, **SNES**, e incluso a las portátiles **Game Gear** y **Game Boy**, tiene una premisa argumental indisoluble de la recién terminada Primera Guerra del Golfo: un dictador árabe, el general Kilbaba, apodado «Madman», invade los Emiratos Árabes Unidos y amenaza con comenzar la Tercera Guerra Mundial. Ante tal amenaza, el presidente de los Estados Unidos, velando por la seguridad de todo el planeta, nos encomienda la



GAME OVER La serie no se priva a la hora de mostrarnos con siniestro detalle el estado en que quedábamos si fracasábamos la misión: un ala limpiamente seccionada, los misiles sin estallar y un par de fogatillas... en las hélices. Mostrar el cadáver del jugador como castigo por nuestra ineptitud era algo típico en los juegos de hace unos años, y algunos lo echamos de menos.







misión cuasi-sagrada de ¡matarlo! y hacia el desierto que nos mandan a bordo de un AH-64 Apache, el modelo de helicóptero norteamericano que sólo un año antes del lanzamiento del juego reventaba tanques llenos de iraquíes muy reales.

A tiros con los hijos de Allah

Técnicamente, el juego destaca por presentar una perspectiva isométrica, la única manera en aquel momento de dar al jugador una sensación de tridimensionalidad. Nuestro objetivo era manejar el helicóptero a lo largo de varios capítulos con mapeados diferentes, en cada uno de los cuales deberíamos cumplir un buen número de misiones. Éstas eran todo lo variadas que el formato permitía: destruir un determinado número de enemigos, rescatar o capturar a alguien, etc. Si bien así parece un planteamiento poco estimulante, lo cierto es que el resultado era extremadamente entretenido.

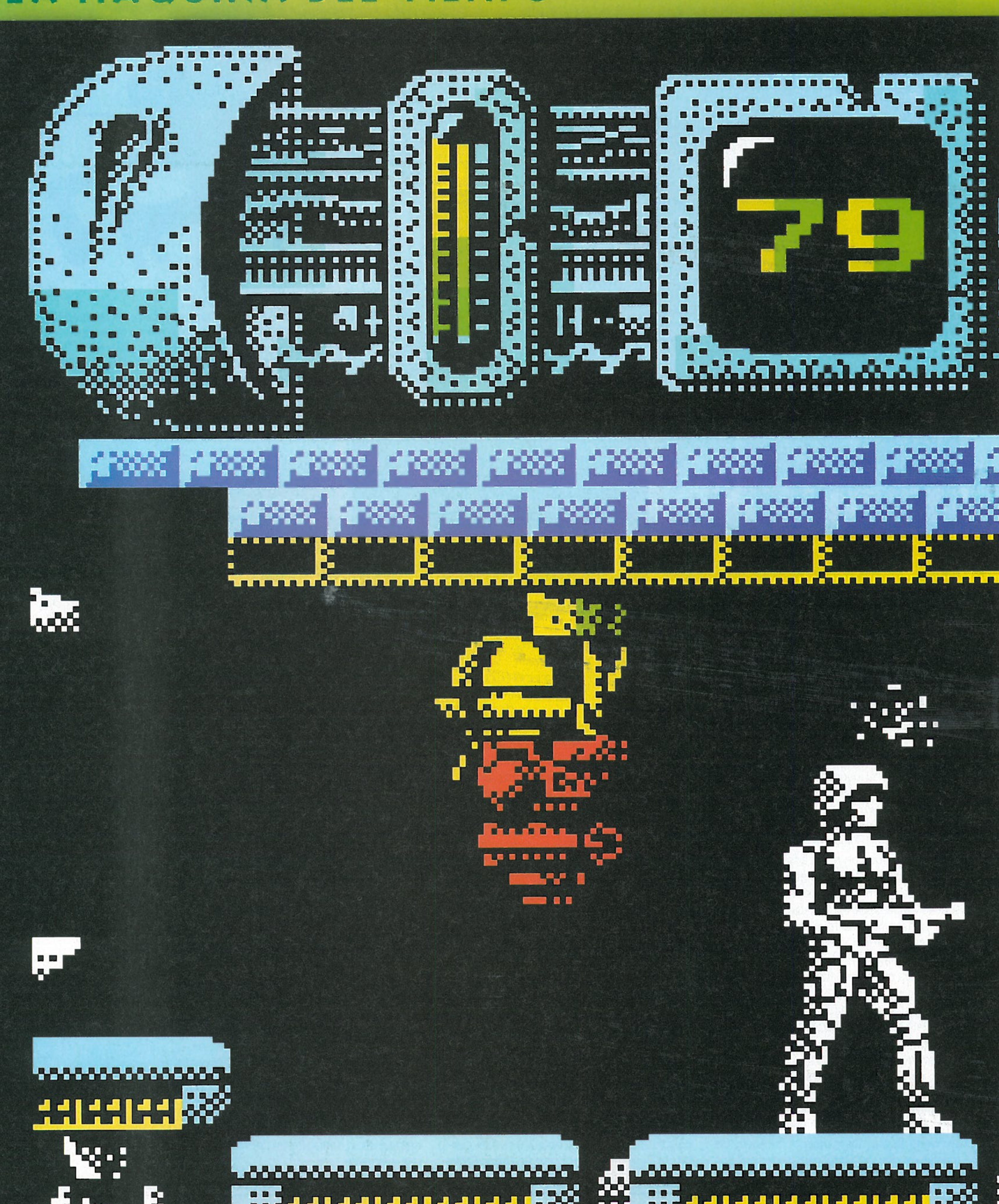
La acción es rápida, la dificultad siempre elevada, está muy bien ajustada y el helicóptero se maneja con sorprendente precisión: aunque no controlamos la altura, el vehículo tiene cierto impulso, incluso una pequeña aceleración. Es posible desplazarse en paralelo, como en los helicópteros reales, y además cuenta con un armamento variado y un garfio con el que se puede atrapar cosas o gente del suelo. Un manejo sencillo, por tanto, pero desafiante. Los mapas, cuadrados perfectos, están flanqueados por rotundos muros invisibles: si volamos hacia estas fronteras, simplemente chocaremos contra el aire. Bienvenidos a los 16 bits. Sin embargo, a pesar de su edad, ***Desert Strike*** ya incluye un concepto revolucionario: el de la exploración libre, limitada por zonas de peligro donde el jugador podría entrar... si quisiera. En todos los juegos de la serie *Strike* se puede explorar libremente todo el mapa, pero ciertas zonas resultarán muy peligrosas (la potencia de sus enemigos potenciada por cinco) si las visitamos antes de haber cumplido los objetivos anteriores. ¿Sensación de falsa libertad o reto para el jugador más enfermo? Lo cierto es que aquellas *Danger Zones* recuerdan a las ciudades prohibidas de *GTA*, sólo «abiertas» tras haber avanzado en el juego.

Amor por las armas

Si bien el primero de los *Strike* sólo permite volar un helicóptero, ya desde la segunda entrega de la saga, el exitoso ***Jungle Strike*** (**EA**, 1993), es posible manejar diferentes vehículos: una motocicleta, un avión invisible F-117 y un pequeño hovercraft. Los desarrolladores se las apañaban para lograr imprimir a la conducción características propias de cada uno de los vehículos (como la gran aceleración de la moto o la capacidad de deslizamiento del hovercraft). Incluso se hizo posible apearse de helicóptero y realizar ciertas misiones a pie, en el caso de ***Urban Strike*** (1994), que es también el último juego de la serie en conservar la interfaz isométrica. ***Soviet Strike***, de 1996, y ***Nuclear Strike***, de 1999, abrazaban un primitivo motor 3D que, si bien conservaba idéntica jugabilidad, eliminaba gran parte del encanto gráfico. En cualquier caso, siempre resulta indispensable administrar con justicia los recursos (munición, gasolina y armadura) que había repartidos por el mapa, algo tan importante como la pericia a la hora de cumplir las misiones, pues muchas veces fracasaríamos por quedarnos sin combustible.

> La acción era rápida, la dificultad, siempre elevada, estaba muy bien ajustada y el helicóptero se manejaba con sorprendente precisión

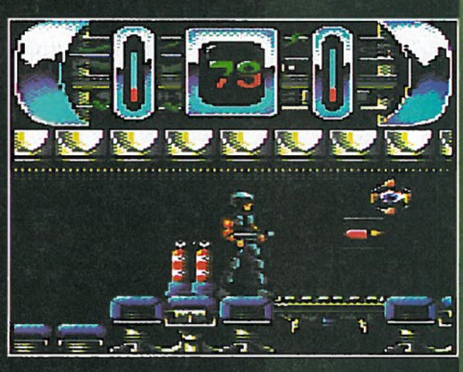
Grandes y divertidos juegos, todos los *Strike* son difíciles, largos y bien realizados. Su combinación de la muy seria imaginería militar (auténtico «gun porn» de armamento real) con momentos de comedia absurda (ese narco arquetípico, ese presidente **Clinton**, de característico pelo canoso, entregándote una medalla en el final -falso- de ***Jungle Strike***...). Una guerra en miniatura, en definitiva, idealizada y amable.


79

AMSTRAD + SPECTRUM + COMMODORE 64 + MSX + ATARI ST + DOS

TRANTOR THE LAST STORM-TROOPER

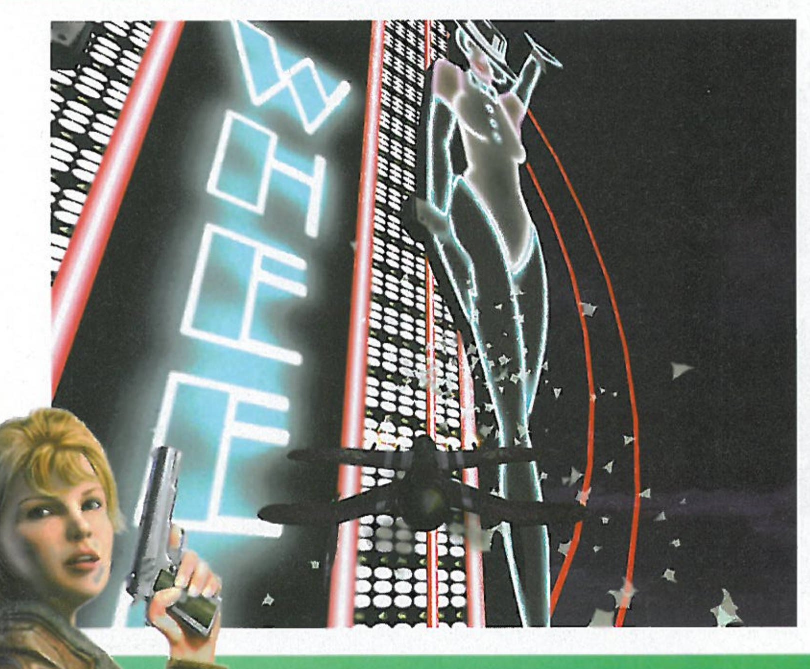
Con un desafiante y sanísimo espíritu de Serie B netamente británica, **Probe Software** lanzó en 1987 esta mezcla de aventura y plataformas de sobria y tenebrosa ambientación, extraordinarias animaciones, desarrollo pausado, intro ambiental y marcadores gargantuescos marca de la casa. Aunque *Savage* (1988) acaparó la devoción del público de la época, esta previa miniepopeya de exploración a golpe de lanzallamas aglutina todo nuestro honesto amor. Junto a la versión **Spectrum** tenemos la colorida pero impersonal de **Amstrad** y la escandalosamente fea versión **DOS** en CGA.







PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_





POR LOS PELOS DE UN MODO U OTRO LOS ENEMIGOS SIEMPRE SE LAS APAÑAN PARA SALVAR SU VIDA_

XBOX

CRIMSON SKIES: *HIGH ROAD TO REVENGE*

_CHAIKO

PILOTAR UN AVIÓN DE COMBATE PUEDE SER MUY COMPLICADO O MUY DIVERTIDO. AFORTUNADAMENTE LA BAJA TECNOLOGÍA DEL PERIODO DE ENTREGUERRAS APARTABA LA VISTA DE LOS INEXISTENTES INSTRUMENTOS DE VUELO PARA CENTRARSE EN POCO MÁS QUE EL PUNTO DE MIRA.

En el año 2000 era lanzado para **PC** *Crimson Skies*. Dicho juego partía de la base de un juego de tablero creado por la mítica -y poco después difunta- **FASA Corporation** del mismo título, en el que el jugador debía obtener y mejorar en lo posible su avión, a la vez que desarrollaba el personaje de su piloto. ***Crimson Skies*** es el tercer juego en discordia basado en una licencia de **FASA** para **Xbox** (junto a las dos entregas de *MechAssault*), un juego que fue de menos a más en su desarrollo –empezó con un planteamiento horrendo de película interactiva- pero que acabó estando a la altura del resto de productos de la compañía.

Inicialmente anunciado para finales de 2002, en el otoño de 2003 llega al fin a las tiendas, con varios meses de retraso empleados en mejorar el juego, algo que acabó dando buenos resultados a todos los niveles. En una primera aproximación, ***Crimson Skies: High Road to Revenge*** consigue saciar la vista y el oído. ***Crimson Skies*** cuenta con una presencia gráfica que aguanta muy bien el tipo cinco años después, con escenarios amplísimos no sólo a lo largo y a lo ancho sino en vertical. Los niveles cuentan con un gran nivel de detalle y la ambientación musical, a medio camino entre una banda sonora de videojuego y una cinematográfica, con un ritmo ajustadísimo de acuerdo con la evolución del juego, es digna de ser comprada por separado.

Sin embargo es en su dirección artística donde el juego le roba el corazón al jugador: aeroplanos de diseños imposibles, físicamente incapaces de mantenerse en vuelo, *zeppelines* por doquier, y una estética retro que enamora a primera vista y nunca se olvida, todo entrelazado con personajes que huelen a aventureros clásicos.

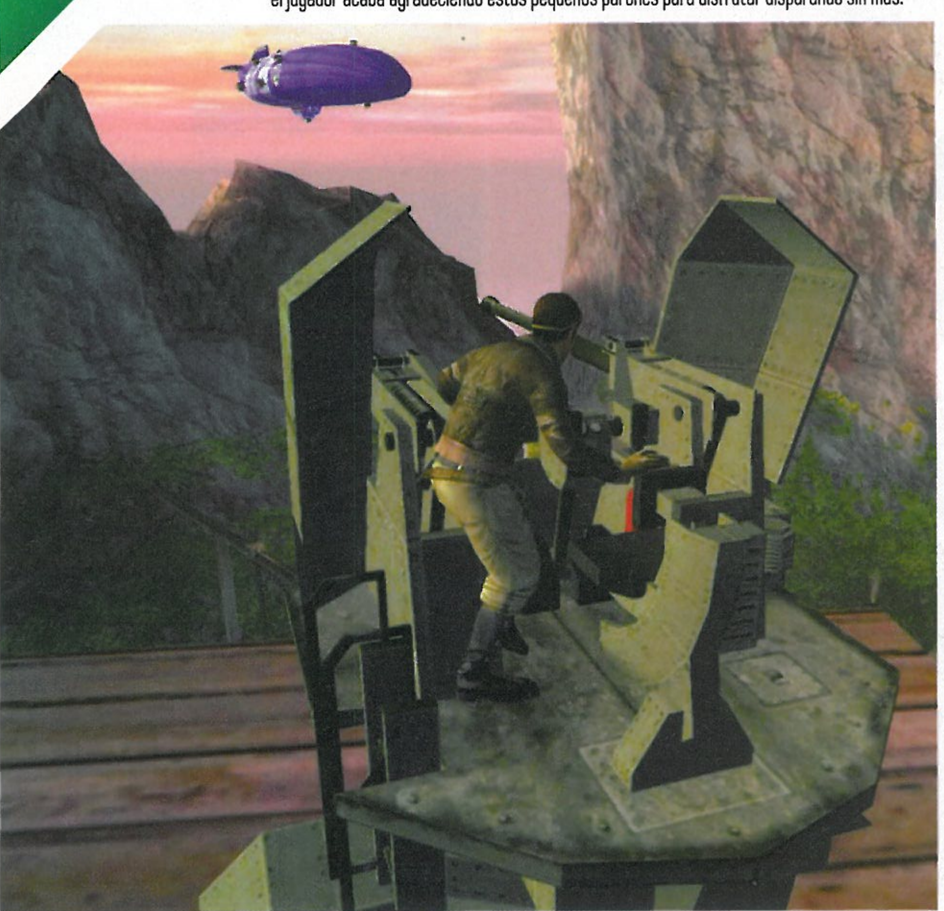
Puro sabor arcade.

La mecánica de juego general no presenta grandes misterios. ***Crimson Skies*** ofrece un control extremadamente sencillo y para nada representativo de lo que debe ser pilotar un avión en situaciones de combate, optando por una aproximación totalmente arcade. Con la única complicación de unas pocas acrobacias a modo de maniobras de evasión, ejecutadas con simples movimientos de los *sticks* analógicos, todo el sistema de control está centrado en el tema central del juego: el combate aéreo divertido y accesible. En pantalla es frecuente encontrarse varios enemigos a los que esquivar, rodear, disparar y derribar, con una velocidad de juego endiablada y adictiva, en buena parte por los dos aspectos ya comentados: sencillez de control y belleza audiovisual. ***Crimson Skies*** presenta una sinfonía de aciertos de forma efectiva. En la parte más puramente emocional, el jugador acaba desarrollando cierto aprecio por cada uno de sus aviones, mantenidos a base de trabajo y esfuerzo.

Arsenal aéreo

Todos las aeronaves que el jugador consigue a lo largo del juego se pueden mejorar a cambio de dinero y de *tokens* (unas insignias que se pueden encontrar repartidas por los escenarios) en lugares que requieren de

CON LOS PIES EN EL SUELO Con tanto fijarse en no estamparse contra el suelo o el oceano, el jugador acaba agradeciendo estos pequeños parones para disfrutar disparando sin más.







CONTRA TODA LÓGICA METERSE AQUÍ ES TAN DIVERTIDO COMO MALA IDEA... PESA MÁS LO PRIMERO_







HERMOSURA ¿ES O NO ES EL AVIÓN DE COMBATE MÁS HERMOSO QUE HABÉIS VISTO JAMÁS?_

gran destreza y arrojo a la hora de pilotar y observación para encontrarlas. Esta búsqueda de elementos que faciliten las mejoras de cada avión redunda en el hecho de disfrutar volando, aunque el sistema de mejoras está innecesariamente simplificado respecto a la versión de **PC** y puede echarse en falta una mayor capacidad de decisión respecto a lo que se está mejorando.

El dinero, a su vez, puede obtenerse completando carreras o desarrollando misiones secundarias esparcidas por cada escenario, y al margen de utilizarlo para conseguir mejoras, puede utilizarse para reparar el avión durante una misión. Con gran variedad de aviones, cada uno con su armamento y capacidades particulares, todos los jugadores encontrarán uno que se ajuste a su estilo de vuelo. Eso sí, si previamente han sido robados durante las misiones.

Pero no todo es volar en ***Crimson Skies***, aunque cada elemento guarda una relación estrecha con lo que pasa en el aire. En determinados momentos abandonaremos nuestro vehículo volador para sentarnos a los mandos de un poderoso cañón antiaéreo, dándonos un respiro. Similar en concepto son otros momentos en los que pasamos a ocupar las armas del *zeppelín*, pudiendo cambiar entre ellas con solo pulsar un botón. Sin suponer de ningún modo conceptos brutalmente revolucionarios, sí consiguen aportar al juego algo de variedad más allá de los distintos tipos de misiones.

Uno de los grandes atractivos del juego es la variedad de tipos de juego a través de **Xbox Live** o con pantalla partida, traspasando todas las virtudes del Modo de un jugador a combates o cooperación entre hasta 16 jugadores, conservando toda la diversión y potenciándola gracias a los siempre necesarios piques.

De todo un poco.

El juego cuenta una historia de folletín en una época indeterminada (una versión modernizada y absurda de los años treinta estadounidenses) de un mundo paralelo al nuestro en el que la economía y la vida se sustentan gracias a máquinas voladoras. Argumento sencillo y sin demasiada importancia en el juego, pero cuya presencia tampoco resulta del todo prescindible a la hora de ofrecer cierto sustendo a las acciones de Nathan Zachary en su búsqueda de una superarma robada.

EL ASESINATO DE UN CIENTÍFICO ANCIANO ACABA EN LLUVIA DE PLOMO

En el aspecto negativo destaca la total ausencia de traducción del juego a nuestro idioma. A pesar del gran trabajo que suele realizar **Microsoft** con los juegos que distribuye, en ***Crimson Skies*** no hay unos tristes subtítulos a los que agarrarse ni siquiera en las cinemáticas, por lo que jugadores que no dominen la lengua de los **Monty Python** pueden verse fuera de juego. En cualquier caso, una gran opción para amantes de combates veloces, hoy más asequible gracias a su inclusión en la línea **Xbox Originals** del Bazar de **Xbox 360**.



_PLATAFORMA
XBOX
_AÑO 2003
_COMPAÑÍA MICROSOFT
_DESARROLLADOR
FASA INTERACTIVE
_GÉNERO
DOGFIGHTING PULP



EL BASURERO

La peor ponzoña de nuestras colecciones

BUBSY 3D

SI M.C. ESCHER HUBIESE CREADO UN VIDEOJUEGO CON EL ÚNICO PROPÓSITO DE CAUSAR MAL ROLLO... EL RESULTADO SE HABRÍA PARECIDO MUCHO A ESTO

Antes de este engendro, tímido intento de **Accolade** por subirse al tren de las plataformas, uno de los géneros más populares de los años 90, Bubsy ya había protagonizado varios juegos sin gozar nunca de la popularidad de aquellos a quienes imitaba. Su felino protagonista parecía el típico aguafiestas que se esfuerza en resultar gracioso, un descacharrante rebelde... que no recibe más que collejas y escupitajos. Pero ni un mar de lapos habría bastado contra el hediondo ***Bubsy 3D*** de **PSone**, título del que lo único bueno que puede decirse es que enterró la serie para siempre. Con unos controles que te hacen pensar que en lugar de manos tienes pies, y una cámara manejada por un chimpancé borracho, ***Bubsy 3D*** nació durante esa dificilísima adolescencia del sector en la que se realizó la transición hacia los entornos 3D. Las plataformas eran el género idóneo para experimentar con la naciente tecnología. Y allá que fue el bueno de Bubsy. ¿El resultado? Escenarios de escalofriante soledad, parajes desolados salidos de la pesadilla febril de un niño con sarampión o de un mal viaje de LSD, y un gato con camiseta pegándose con conos y otros extraños cuerpos geométricos.



GLOBAL **1,0**

_GÉNERO **PLATAFORMAS DE LA CEFALEA**
_PAÍS **ESTADOS UNIDOS**
_COMPAÑÍA **ACCOLADE**
_DESARROLLADOR **EIDETIC**

TOPS

xtreme

01 **ADVANCED WARS: DARK CONFLICT** (NINTENDO) NDS
02 **ODIN SPHERE** (PROEIN) PS2
03 **BURNOUT PARADISE** (ELECTRONIC ARTS) PS3/XBOX 360
04 **NO MORE HEROES** (VIRGIN PLAY) WII
05 **SUPER MARIO GALAXY** (NINTENDO) WII
06 **THE ORANGE BOX** (ELECTRONIC ARTS) PS3/XBOX 360
07 **REZ HD** (ACTIVISION) XB360
08 **MASS EFFECT** (MICROSOFT) XBOX 360
09 **DEVIL MAY CRY 4** (PROEIN) XBOX 360 / PS3
10 **FFXII: REVENANT WINGS** (SQUARE ENIX) NINTENDO DS

GAME

PLAYSTATION 3

01 ASSASSIN'S CREED
02 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
03 UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
04 NEED FOR SPEED: PROSTREET
05 WWE SMACKDOWN! VS RAW 2008

XBOX 360

01 ASSASSIN'S CREED
02 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
03 MASS EFFECT
04 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
05 HALO 3

WII

01 SUPER MARIO GALAXY
02 BIG BRAIN ACADEMY
03 LINK'S CROSSBOW TRAINING + ZAPPER
04 WII PLAY + WII REMOTE
05 RAYMAN RAVING RABBIDS 2

PSP

01 FIFA 08
02 LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO
03 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES (PLATINUM)
04 TEKKEN DARK RESURRECTION (PLATINUM)
05 WWE SMACKDOWN! VS RAW 2008

PLAYSTATION 2

01 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
02 WWE SMACKDOWN! VS RAW 2008
03 SINGSTAR LATINO + 2 MICRÓFONOS
04 NEED FOR SPEED: PRO STREET
05 PIRATAS DEL CARIBE: LA LEYENDA DE JACK SPARROW

NINTENDO DS

01 MÁS BRAIN TRAINING
02 NEW SUPER MARIO BROS.
03 THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
04 BRAIN TRAINING
05 IMAGINA SER MAMÁ

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO SUPER MARIO GALAXY

ESTHER PÉREZ BLANCO (MADRID)
DAVID BERROCAL (MADRID)
ARCADI CASE MARCÉ (BARCELONA)
AZUCENA GALLEGO PALOMINO (TOLEDO)
Mª DEL CARMEN HERNÁNDEZ MÉNDEZ (MADRID)
CARMEN JIMÉNEZ LÓPEZ (MADRID)
ALIN KADYKOV (BARCELONA)
JESÚS Mª LOZANO RODRÍGUEZ (SEVILLA)
MARCOS MARTÍN RODRÍGUEZ (GRANADA)
BASILIO MOLINERO SANGUINO (MADRID)
ADELAIDA PEREA CACHERO (ZARAGOZA)
SORAYA PORTILLO IRURETAGOYENA (VIZCAYA)
SALVADOR TORREGROSA ALAPONT (VALENCIA)
DAVID VALLVÉ SERRA (TARRAGONA)
ALEX TOVAR LÓPEZ (BARCELONA)
M. GÁZQUEZ MONTESINOS (PALMA DE MALLORCA)
JUAN M. BEJARANO GARCÍA (TARRAGONA)
JOSÉ M. BARRAGÁN GARCÍA (GRANADA)
DAVID BAQUERO ABENZA (MURCIA)
ABELARDO GARCÍA PÉREZ (CÁDIZ)
SERGIO MORILLAS BOLÍBAR (GRANADA)
JORGE QUEDAL BENDICHO (BARCELONA)
ALBERTO ARANDA PERALES (ZARAGOZA)
SERGIO VAQUERO SOLANO (MADRID)
NANCY YAO SHIH (VALENCIA)
GABRIEL GONZÁLEZ CARRILLO (BARCELONA)
ROBERTO QUEVEDO ESTEVAN (ALICANTE)
LUIS GARCIA GIRON (VIZCAYA)
CONCHI FEITO MONTERO (MADRID)
CRISTIAN VILLEGAS VÁZQUEZ (BARCELONA)